

**PENGEMBANGAN MEDIA DAKWAH MELALUI SERIAL ANIMASI  
UNTUK ANAK-ANAK**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memeroleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

**Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)**  
**Konsentrasi Televisi Dakwah**

Oleh:

Sifa Unikmah

1501026045

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2020**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 6 Maret 2020

Penulis



Sifa Unikmah  
NIM : 1501026045

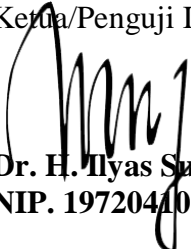
**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA DAKWAH MELALUI SERIAL**  
**ANIMASI UNTUK ANAK-ANAK**

Disusun Oleh:  
Sifa Unikmah  
1501026045

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2020 dan dinyatakan telah lulus memenuhi syarat  
guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji


Ketua/Penguji I

  
**Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag.**  
**NIP. 19720410 200112 1 003**


Sekretaris/Penguji II

  
**Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd.**  
**NIP. 19660209 199303 2 003**

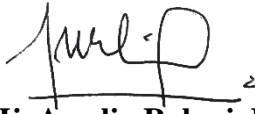
Penguji III

  
**H.M. Alfandi, M.Ag.**  
**NIP. 19710830 199703 1 003**

Penguji IV

  
**Nilnan Ni'mah, M.S.I**  
**NIP. 19800202 200901 2 003**

Pembimbing

  
**Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd.**  
**NIP. 19660209 199303 2 003**

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Pada tanggal, 30 Maret 2020



**Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag.**  
**NIP. 19720410 200112 1 003**

## NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 (lima) eksemplar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth. Dekan  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Walisongo Semarang  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap naskah skripsi atas nama mahasiswa :

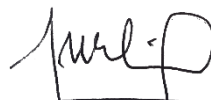
Nama : Sifa Unikmah  
NIM : 1501026045  
Fakultas : Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam / KPI  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Dakwah Melalui Serial Animasi untuk Anak-anak

dengan ini kami menyatakan telah menyetujui naskah tersebut dan oleh karenanya mohon untuk segera diujikan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Semarang, 6 Maret 2020  
Pembimbing,



Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd.  
NIP. 19660209 199303 2 003

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orangtua, Bapak Sumali dan Ibu Ismiyati

Yang senantiasa mencintai, memahami serta memberi arti.

Tak lelah mengingatkan, mendoakan dan memberi harapan tentang bagaimana  
makna sembuh dan tumbuh.

pun, kepada keluarga besar, untuk kasih sepenuh hati.

## **MOTTO**

Mulai Aja Dulu,  
Pasti Ada Jalan!

## ABSTRAK

**Sifa Unikmah.1501026045.***Pengembangan Media Dakwah Melalui Serial Animasi untuk Anak-anak.* Skripsi pada program Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.

Dakwah dengan sasaran anak-anak memiliki urgensi tersendiri. Hal ini didasarkan pada *golden period* yang dimiliki setiap anak. *Golden period* dapat menjadi sebuah momentum terbaik dalam mempersiapkan masa depan anak. Dalam masa tersebut, anak perlu mendapat asupan pemahaman dasar tentang berbagai hal. Salah satunya yakni pemahaman tentang keislaman. Pemahaman keislaman lazimnya disampaikan secara langsung oleh orangtua dalam lingkaran keluarga dan disampaikan oleh ustaz atau guru dalam lingkungan pendidikan. Namun, satu sisi terdapat kendala dalam hal penyampaian materi keislaman melalui dakwah pendidikan. Kendala tersebut berupa tidak tersampainya pesan kepada anak yang disebabkan oleh penggunaan media dan materi yang tidak sesuai dengan karakteristik anak. Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini mengambil fokus pada bagaimana proses pengembangan media dakwah animasi dan tingkat efektifitasnya terhadap kegiatan dakwah anak-anak.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses produksi sebuah media animasi secara detil dan mengetahui tingkat efektifitas media animasi. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti yakni model ADDIE. Pemilihan ini berdasar pada tingkat efektifitas dan sistematisnya model tersebut untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan media dakwah. Pengembangan ini dimulai dari tahap *analysis, design, develop, implement, dan evaluate*. Teknik analisis yang digunakan yakni dengan melakukan dua kali analisis berupa data kualitatif dari saran validator ahli dan analisis data kuantitatif dari hasil pelaksanaan *pre test* dan *post test* anak-anak.

Hasil penelitian dan pengembangan ini yakni media animasi dengan tiga seri atau episode. Ketiga temanya merujuk pada kebutuhan dasar anak, yakni tema saling menghormati sesama, menolong sesama, dan adab makan minum. Media animasi tersebut kemudian diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Media animasi memperoleh prosentase 83% untuk aspek media dan 79% untuk aspek materi, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan nilai efektivitas media diperoleh kenaikan nilai dari *pre test* dan *post test* dengan total prosentase klasikalnya sebesar 80%.

**Kata kunci:** Pengembangan, media dakwah, film animasi.

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarakatuh*

Syukur alhamdulillah senantiasa menjadi diksi ungkapan terimakasih atas segenap kasih yang tiada henti yang diberikan Allah SWT kepada peneliti selama ini. Berkat Rahmah, Taufik, dan Hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Dakwah Animasi untuk Anak-anak”. Tidak lupa pula, iringan shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada suri tauladan sepanjang zaman, Nabi Muhammad SAW.

Peneliti menyadari bahwa penting kiranya memberikan apresiasi atas jasa-jasa pihak terkait yang turut memberikan sumbangsih dalam penyelesaian naskah skripsi ini. Oleh karenanya, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. H.M. Alfandi, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, beserta Sekretaris Jurusan, Nilnan Ni'mah, M.S.I.
4. Dra. Hj. Amelia Rahmi, M.Pd., selaku wali studi sekaligus pembimbing atas perhatian, bimbingan, dan kasih sayangnya untuk membantu peneliti selama studi di kampus ini.
5. Segenap Dosen dan Staff Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang turut memberikan banyak pengalaman berharga.
6. Reesky adi Nugroho, S.Pd., dan Wijayanto, S.E., atas kesediaan menjadi validator dalam penelitian ini, serta TPQ Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang atas dukungan, bantuan, dan kesediannya membantu menjadi objek penelitian ini.



7. Segenap pengurus yayasan, pengasuh Pondok Pesantren Bina Insani, dan seluruh dewan *asatidz – asatidzah*.
8. Bapak Sumali dan Ibu Ismiyati, orang tua peneliti yang tiada henti memberi kasih, membasuh peluh, dan mengenalkan kebahagiaan kepada peneliti.
9. Segenap keluarga besar (Alm.) Tasrip dan (Alm.) Sukemi atas dukungan dan doa yang senantiasa dipanjatkan. Terkhusus kepada Pak Lek Mahmud, Bu Lik Siti, Lik Huda, Dian Nafi, Adit, dan Aisy yang turut membagi bahagia kepada peneliti selama di Semarang. Serta, Mas Muardi dan Mbak Risa, yang banyak memberi arahan, masukan, dan dukungan.
10. Segenap santri PP Bina Insani Semarang, terkhusus untuk *LUB15* (Angkatan 2015) dan *GRIYA LUB15* atas segala dukungan dan sandaran kala sedang membutuhkan, atas semua perjalanan menyenangkan dan menenangkannya sejauh ini.
11. Keluarga besar TV Komunitas Walisongo TV, atas pengalaman berharga, perjalanan yang sangat luar biasa.
12. Kanda, Yunda, Dinda dalam lingkup HMI Komisariat Dakwah dan Korkom Walisongo Semarang, atas pelajaran berharganya.
13. Jajaran pengelola *Islamic Communication Journal (ICJ)* atas kepercayaan, kekeluargaan, dan ilmu yang bermanfaat.
14. Keluarga besar kapebedia (KP-B-2015) dan KPI Angkatan 2015, atas kebersamaannya selama ini.
15. Aliansi yang lahir dari kegelisahan dan kegabutan bersama, didasarkan pada kesamaan cita-cita dan harapan membentuk insan akademis nan kreatif, kelompok kecil yang dimulai dari tiga kepala itu bernama Kleponism Creative dengan penggagasnya Eng, Izzat, dan Alwi, yang terus berkembang pelan-pelan diiringi tawa beriringan.
16. Keluarga besar Surya Cell, yang menjadi teman setia peneliti dari sebelum studi hingga akhir studi.

17. Tim redaksi wartanasional.com, PWI Jawa Tengah dan seluruh teman-teman wartawan lingkup Semarang atas pelajaran dan pengalaman berharga dalam bidang jurnalistik.
18. Terakhir, terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dedikasi dan kontribusinya memberi sumbangsih kepada peneliti selama ini.

Akhir kata, peneliti berharap agar segala bentuk sumbangsih berharga dari semuanya diberikan balasan yang terbaik oleh Allah SWT. Penelitian dan pengembangan ini disadari peneliti masih belum mencapai kata sempurna, semoga akan menjadi pemantik peneliti lain untuk mengembangkannya dan tentu membawa kebermanfaatan untuk semua. *Aamiin.*

*Billahi Taufiq wal Hidayah*

*Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	iv
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	v
<b>MOTTO .....</b>	viii
<b>ABSTRAK .....</b>	ix
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	x
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Pengembangan .....	4
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Spesifikasi Produk .....	5
F. Kajian Pustaka .....	6
G. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II : TINJAUAN TEORI PENGEMBANGAN, DAKWAH ANAK, DAN MEDIA ANIMASI .....</b>	11
A. Teori Pengembangan .....	11
B. Dakwah Anak .....	12
1. Pengertian Dakwah.....	12
2. Dakwah Anak .....	13
C. Kajian tentang Media Dakwah .....	16
D. Animasi .....	17
1. Pengertian Animasi .....	17
2. Perkembangan Animasi .....	18
3. Prinsip Animasi .....	19
4. Proses Produksi Animasi .....	23
5. <i>Software</i> Produksi Animasi .....	24
<b>BAB III : METODOLOGI PENGEMBANGAN .....</b>	26
A. Model Pengembangan .....	26
B. Prosedur Pengembangan .....	27
1. <i>Analysis</i> .....	27
2. <i>Design</i> .....	28
3. <i>Develop</i> .....	28
4. <i>Implement</i> .....	28
5. <i>Evaluate</i> .....	29
C. Uji Coba Produk .....	29

D. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
1. Observasi .....	29
2. Wawancara .....	30
3. Kuesioner .....	31
4. Tes .....	32
E. Teknik Analisis Data .....	33
1. Data Kualitatif .....	33
2. Data Kuantitatif .....	34
3. Data Keefektifan Media .....	35
<b>BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>37</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	37
1. <i>Analysis</i> .....	37
2. <i>Design</i> .....	40
3. <i>Develop</i> .....	43
4. <i>Implement</i> .....	51
5. <i>Evaluate</i> .....	52
B. Analisis Data .....	53
1. Data Validasi Ahli Media .....	53
2. Data Validasi Ahli Materi .....	56
3. Rekapitulasi Data Validasi .....	58
4. Data Efektifitas Media .....	59
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	62
C. Diseminasi Produk .....	62
D. Pengembangan Penelitian Lanjutan .....	63

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## BIODATA

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi Pedoman Wawancara .....	30
Tabel 2.	Kisi-kisi Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	31
Tabel 3.	Kisi-kisi Kelayakan Media oleh Ahli Materi .....	32
Tabel 4.	Tahapan Pengumpulan Data .....	33
Tabel 5.	Pembobotan Skor Instrumen Kelayakan .....	35
Tabel 6.	Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase .....	36
Tabel 7.	Hasil Tahap Analisis .....	37
Tabel 8.	Konsep Dasar Media .....	39
Tabel 9.	Pengembangan Cerita .....	40
Tabel 10.	Alat Produksi .....	42
Tabel 11.	Hasil Tahap Pasca Produksi .....	47
Tabel 12.	Hasil Validasi Ahli Media .....	52
Tabel 13.	Saran Validator Media .....	54
Tabel 14.	Hasil Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 15.	Saran Validator Materi .....	57
Tabel 16.	Rekapitulasi Data Validasi .....	58
Tabel 17.	Hasil Pre test dan Post test .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....	27
Gambar 2. Karakter Duha .....	43
Gambar 3. Karakter Layla .....	43
Gambar 4. Karakter Om Budi .....	44
Gambar 5. Rumah Tampak Depan .....	44
Gambar 6. Ruang Keluarga .....	44
Gambar 7. Layla Cemberut .....	45
Gambar 8. Om Budi Datang .....	45
Gambar 9. Duha Sedang Menggambar .....	46
Gambar 10. Timeline Rekaman Suara Episode Satu .....	46
Gambar 11. Timeline Penggabungan Materi .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masa pertumbuhan dan perkembangan manusia dimulai dari fase anak. Fase ini menjadi sebuah urgensi khusus untuk dipersiapkan. Urgensi tersebut didasarkan pada masa keemasan (*golden period*) yang akan terjadi pada usia anak. Masa keemasan hanya terjadi satu kali dalam seumur hidup. Masa ini menjadi sebuah investasi untuk menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang baik di masa depan.

Hal tersebut menjadikan masa anak-anak penting untuk dilakukan pembentukan dasar-dasar kepribadian, kecerdasan, sosialisasi, dan keterampilan anak. Pembentukan dasar-dasar sebagaimana disebutkan diatas dilakukan dengan memberikan rangsangan, bimbingan, dan pendampingan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak (Mahmud,2018:1).

Selain itu pemahaman anak tentang keislaman juga perlu dikenalkan sedari kecil melalui dakwah. Muatan dakwah perlu dimulai untuk disampaikan kepada anak. Dakwah dipahami sebagai sebuah kegiatan mengajak orang lain untuk mengetahui, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka meraih kebahagiaan dunia dan akhirat (An-Nabiry, 2008:22).

Dalam praktiknya dakwah kepada anak ditempuh melalui jalan pendidikan atau sekolah. Pelaksanaannya dapat dilakukan baik melalui pendidikan formal, nonformal maupun informal. Muatan dakwah berupa materi keislaman diberikan melalui mata pelajaran dan pendampingan yang ada di sekolah. Dalam hal ini, guru atau ustaz menjadi penanggungjawab atas keberhasilan dakwah di sekolah. Guru atau ustaz berperan dan menjalankan

fungsi sebagai *da'i*. Dalam mencapai keberhasilan pelaksanaan dakwah melalui jalan pendidikan, *da'i* perlu mengatur strategi yang disesuaikan dengan *mad'u* yang menjadi sasaran dakwah. Pimay (2005:50) mengartikan strategi sebagai proses menentukan cara dan daya upaya untuk menghadapi sasaran dakwah dalam situasi dan kondisi tertentu guna tercapainya tujuan pelaksanaan dakwah. Strategi atau taktik juga dapat artikan sebagai perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan dakwah tertentu (Hidayah,2019:94).

Tidak tercapainya tujuan dakwah seringkali dikarenakan ketidaksesuaian antara strategi dakwah dengan karakteristik *mad'u*. Strategi dakwah diwujudkan dalam bentuk pemilihan metode, materi, dan media dalam dakwah. Salah satu strategi yang penting untuk diperhatikan adalah tentang penggunaan media. Hamalik dalam Rohman (2013:161) mengatakan bahwa penggunaan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak atau peserta didik. Keunggulan penggunaan media dalam dakwah sudah dipahami secara luas oleh kalangan ustaz atau *da'i* penyampai dakwah sebagai sebuah kebutuhan. Namun, kebutuhan itu masih belum banyak terpenuhi dikarenakan berbagai masalah terkait ketersediaan dan pengadaan media.

Kebutuhan akan media pun dirasakan oleh Taman Pendidikan al-Qur'an (TPQ) Miftahul Huda Wates Ngaliyan Semarang, sebagai salah satu lembaga pendidikan yang melakukan kegiatan dakwah kepada anak-anak. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan ustaz Reesky Adi Nugroho pada 18 November 2019 menunjukkan bahwa anak menyukai penggunaan media film animasi dalam penyampaian materi. Selain mudah ditangkap oleh anak, media film animasi juga memiliki pengaruh pada perhatian anak pada materi yang disampaikan. Kebutuhan tersebut didasarkan pada fenomena yang terjadi bahwa dalam proses pembelajaran di TPQ Miftahul Huda Wates Ngaliyan Semarang anak sering kali terlihat bosan dan



tidak memperhatikan ketika disuguhkan metode ceramah tanpa penggunaan media. Hal ini berbeda dengan ketika disuguhkan media film dalam penyampaian materi yang terlihat antusiasme anak akan meningkat.

Selain materi terkait keislaman seperti baca tulis al-qur'an (BTQ) dan ibadah, TPQ Miftahul Huda Wates Ngaliyan Semarang juga memberikan materi akhlak yang mana disesuaikan dengan kondisi anak. Dijelaskan melalui wawancara, bahwa anak-anak cenderung masih belum mengetahui dan menerapkan akhlak sebagai pribadi yang baik. Hal ini tercermin dari perilaku yang kurang menghormati ustaz ketika memberikan pelajaran, yang justru lebih memilih untuk mengganggu konsentrasi teman lainnya. Selain akhlak terhadap ustaz dan teman, akhlak secara pribadi terhadap cara makan, berbicara maupun menjaga kebersihan pun masih belum bisa dikatakan baik.

Akhlak menjadi salah satu materi penting dalam kegiatan dakwah. Mahmud (2018:32) menganggap bahwa materi akhlak merupakan materi yang mutlak untuk disampaikan kepada anak. Materi ini akan membentuk karakter yang tertanam pada anak, kelak apakah anak akan menjadi orang baik ataupun sebaliknya. Bimbingan dan pendampingan akhlak yang dilakukan di TPQ Miftahul Huda Wates Ngaliyan Semarang perlu mendapat perhatian agar dapat tercipta keberhasilan penyampaian.

Penerapan strategi dakwah menggunakan media animasi dalam menyampaikan materi akhlak sebagai salah satu strategi yang perlu mendapat perhatian. Asumsi tersebut didasarkan pada dua hal yang telah dipaparkan diatas, yakni minat anak terhadap animasi dan metode ceramah menggunakan media lisan yang belum maksimal dalam penyampain dakwah. Hasil riset sebelumnya terkait media dakwah anak yang telah ditelusuri oleh peneliti belum mampu menjawab tantangan yang ada. Banyak media animasi yang tidak menggunakan muatan dakwah, lebih banyak yang bermuatan mata pelajaran umum seperti matematika dan kebahasaan. Hanya terdapat satu riset dari Desi Ekawati S (2015) dengan muatan dakwah bertema Adab Menutup Aurot bagi Perempuan. Riset tersebut masih memiliki kekurangan untuk

menjawab tantangan dakwah anak. Kekurangannya terdapat dalam tema yang tidak general kepada anak baik laki-laki maupun perempuan dan tidak adanya serial lanjutan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan pengembangan media dakwah anak melalui animasi. Media animasi menjadi pilihan yang tepat sebagai media dakwah anak. Animasi menjadi tontonan favorit anak-anak, selain karena banyaknya warna yang ditampilkan, pembawaan cerita yang ringan menjadi alasannya. Dengan kedekatan tersebut diharapkan pesan dakwah kepada anak akan tersampaikan dengan lebih efektif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pembuatan serial animasi sebagai media dakwah?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media ini terhadap kegiatan dakwah?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Merujuk pada rumusan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tahapan pembuatan atau produksi serial animasi dakwah.
2. Mengetahui efektifitas media animasi dalam membantu kegiatan dakwah untuk anak-anak.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan media dakwah dalam bentuk serial animasi ini diharapkan dapat membantu terciptanya efektifitas dalam kegiatan dakwah yang dilakukan kepada anak-anak, adapun secara terperinci manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait pengembangan media dakwah animasi.
- b. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menjadi pemantik akademisi untuk melakukan studi penelitian dan pengembangan lebih lanjut.
- c. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menjadi bahan acuan, referensi, informasi, dan dokumentasi bagi instansi maupun yang terkait.

##### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi *da'i* atau pendakwah, hasil dari penelitian ini dapat menjadi alternatif media dalam melakukan dakwah dengan target *mad'u* anak-anak. Dengan memanfaatkan animasi ini, *da'i* dapat melakukan dakwah dengan media yang dekat dengan anak-anak.
- b. Bagi anak-anak atau *mad'u*, penelitian ini dapat menjadi alat bantu memahami dakwah dan ilmu agama dengan lebih mudah.
- c. Bagi mahasiswa, sebagai bahan referensi prosedur produksi film animasi dakwah.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media dakwah yang berbentuk video animasi. Spesifikasi dari video animasi yang akan dibuat yakni:

1. Video animasi 2D dengan resolusi FHD (*Full High Definition*) atau 1920 X 1080 pixel

2. Video animasi akan dibuat dalam tiga seri atau tiga episode dengan konten materi dakwah
3. Video animasi akan berekstensi media video (.mp4) dan memungkinkan diunggah melalui berbagai kanal video di internet.
4. Video akan dilengkapi dengan teks bantu (*subtitle*) untuk setiap dialog yang terjadi didalamnya.
5. Akhir setiap episode dalam video animasi ini akan diberikan kalimat intisari atau kesimpulan.

#### **F. Kajian Pustaka**

Terkait penelitian yang sebelumnya, peneliti telah melacak beberapa skripsi dan jurnal yang memiliki kedekatan dengan penelitian yang diangkat peneliti. Kedekatan itu dilihat dari kesamaan tema besar penelitian dan metode penelitian yang digunakan. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Fuadi Mubarak (2013) dengan judul “ Dakwah melalui Aplikasi Java Micro Edition (Studi Pengembangan Program “Panduan Shalat” melalui Aplikasi Java Micro Editon di Netbeans)”. Skripsi dalam program Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Walisongo tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*.

Rumusan masalah dalam penelitian Fuadi Mubarak terdiri atas: Bagaimana cara membuat program panduan shalat java micro edition di NetBeans dan apa program panduan shalat yang peneliti buat bisa melengkapi aplikasi yang sudah ada. Skripsi ini menghasilkan produk berupa aplikasi panduan shalat. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk aplikasi Panduan Shalat JAR (Java ARchive) yang dibuat menggunakan *software NetBeans*.

2. Tri Astuti (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD Lab School UNNES”. Skripsi dalam

program Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* model ADDIE.

Rumusan masalah dalam penelitian Tri Astuti terdiri atas: Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Muvizu pada mata pelajaran matematika kelas I di SD Lab Unnes dan seberapa efektifkah media tersebut. Skripsi ini menghasilkan produk berupa media animasi untuk pembelajaran. Selain itu, media yang dihasilkan memenuhi syarat kelayakan dengan nilai 97,8% oleh ahli materi, 85,85% oleh ahli media 97,97% oleh peserta didik. Media yang dihasilkan juga terbukti efektif dengan hasil uji efektifitas menggunakan Uji t Satu Sample memperoleh hasil baik, yang dilihat dari perhitungan bahwa  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk=22-1 = 21$  diperoleh  $t_{tabel}=2,080$ . Kemudian didapat  $t_{hitung} = 5,15 \geq t_{tabel}=2,080$ . Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis ( $H_0$ ) diterima.

3. Desi Ekawati S (2015) dengan judul “ Perancangan Film Animasi sebagai Media Dakwah tentang Menutup Aurat bagi Perempuan”. Skripsi dalam program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret Surakarta tersebut dilatarbelakangi oleh realitas kehidupan remaja muslimah masa kini, yakni minimnya penggunaan kerudung untuk menutup aurat yang diperparah dengan maraknya tontonan eksploitasi tubuh oleh sinetron-sinetron di televisi dan tren gaya menutup aurat yang keliru dari ketentuan syar’inya.

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yakni: Bagaimana merancang film animasi sebagai media dakwah tentang menutup aurat bagi perempuan yang sesuai dengan syariat Islam dan bagaimana merancang media promosi film animasi yang menarik dan komunikatif kepada target audience. Hasil penelitian ini adalah sebuah karya film animasi dengan konten berhijab atau menutup

aurat bagi perempuan dan disebarluaskan melalui komunitas peduli hijab.

4. Nur Azizah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang”. Skripsi dalam program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* model Borg and Gall. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk materi puisi. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini terdiri atas: Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi kelas III MI Darsussalamah, bagaimana kemenarikannya dan bagaimana efektivitas penggunaannya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah memenuhi kriteria valid dengan hasil uji materi mencapai 80%, ahli desain media 84% dan ahli pembelajaran mencapai 100%. Kemudian uji lapangan yang dari penelitian ini menunjukkan prosentasi sebesar 91%. Selain itu, perolehan uji t-test menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $7,798 > 2,069$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesemua angka perolehan uji menunjukkan bahwa produk hasil penelitian ini efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Mokhamad Mahfud dan Rama Kertamukti (2016) dengan judul “Desain Komunikasi Dakwah Visual Animasi 2D untuk Anak”. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif. Fokus dalam penelitian ini terletak pada efektifitas sebuah media dakwah dalam bentuk Animasi 2D kepada anak-anak lingkungan sekolah dasar.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keberadaan desain komunikasi visual berupa animasi 2D untuk peserta didik akan efektif dan berdampak manakala melalui proses kreatif yang baik. Selain itu, perlu pula adanya hubungan struktural dan fungsional sebagai sebuah sistem yang berpadu pada perancang dan anak-anak sebagai target audience. Hal ini akan menciptakan dan memperkuat nilai pada proses verbal dan visualnya.

### **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penulisan penelitian ini, maka peneliti akan terlebih dahulu menguraikan sistematikanya. Sistematika ini juga akan mempermudah mengetahui kerangka berpikir peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Secara terperinci, sistematikanya adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, kajian pustaka dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan lebih dalam tentang teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Teori-teori tersebut akan dibahas dengan lengkap dan sesuai. Teori-teori yang akan dibahas dalam bab ini meliputi: pengembangan, media dakwah, dan teori animasi.

#### **BAB III : METODE PENGEMBANGAN**

Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan lebih dalam tentang metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Mulai dari pemilihan metode, model pengembangan hingga pada prosedur dan teknik analisis yang digunakan.

**BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN**

Bab ini berisi penjelasan proses pengembangan beserta hasilnya yang meliputi tahapan pembuatan animasi dan analisis data.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian ini yang didalamnya akan berisi simpulan dari penelitian ini dan juga dilengkapi dengan beberapa saran penggunaan, diseminasi produk, dan pengembangan lanjutan.



## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI PENGEMBANGAN, DAKWAH ANAK, DAN MEDIA ANIMASI**

#### **A. Teori Pengembangan**

Kata pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengandung pengertian sebuah proses, cara perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (Tim Penyusun KBBI, 2003:473).

Dalam pasal 1 (5) Undang-undang Republik Indonesia No.18 tahun 2002 dijelaskan bahwa pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Kegiatan pengembangan diatur secara prosedural dan melewati tahapan khusus yang terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasar pada temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar produk yang akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan (Setyosari,2013:222-223).

Menurut Sugiyono (2018:297), pengembangan adalah sebuah metode untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud tidak harus berwujud benda atau perangkat keras seperti buku, modul atau alat bantu lain, tetapi dapat pula berbentuk perangkat lunak seperti aplikasi komputer atau media video (Sukmadinata,2010:164).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan

sadar dan prosedural untuk memperbaiki sebuah produk yang sudah ada atau memproduksi sebuah produk baru dan memvalidasinya.

## B. Dakwah Anak

### 1. Pengertian Dakwah

Menurut Munawir (1994:439) dalam Kamus Al Munawir, kata dakwah diserap dari bahasa arab yakni *da'aa (fi'il madhi)* *yad'uu (fi'il mudhori')* *da'watan (masdar)* yang mengandung arti mengajak, memanggil, mengundang. Sedangkan secara istilah, dakwah diartikan sebagai sebuah proses mendorong umat manusia agar melakukan kebaikan dan mengikuti petunjuk, menyeru mereka berbuat kebajikan dan melarang melakukan perbuatan munkar agar mendapat kebahagiaan dunia akhirat (Muri'ah, 2000:3).

Aziz (2004:3) menjelaskan maksud sebuah ajakan dalam dakwah adalah sebuah usaha dari seorang *da'i* (subjek dakwah) untuk mengetahui dan mengenal *mad'u* (objek dakwah) untuk dikenalkan dan dituntun menuju jalan kebenaran, yakni jalan Allah Swt.

Secara khusus, Allah Swt. menjelaskan perintah dakwah dalam QS. An- Nahl: 125 berikut ini:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”. (Al-Qur'an dan Terjemah Departemen Agama RI, 2005: 281).

Kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dakwah adalah sebuah kegiatan mengajak dan menyeru kepada Allah Swt., untuk menjalankan perintah dan menjauhi larangan-Nya, dalam rangka memperoleh kebahagiaan dunia akhirat.

## 2. Dakwah Anak

Dalam konsideran Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, disebutkan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang didalam diri anak melekat harkat dan martabat seorang manusia seutuhnya. Undang-undang tersebut juga menjelaskan bahwa anak dimaknai sebagai seseorang yang belum berusia 18 tahun. Dengan kata lain, anak memiliki rentan usia 0-18 tahun, termasuk ketika masih dalam kandungan juga disebut dengan anak.

Lebih lanjut, Lutfiyah (2016:11) menjelaskan anak adalah tunas, potensi dan generasi muda penerus perjuangan dan cita-cita pembangunan bangsa, anak memiliki sebuah peran strategis dan mempunyai ciri serta sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara dimasa depan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan peran anak kelak di masa depan, anak perlu mendapatkan kesempatan yang baik dan luas untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik secara fisik, mental maupun sosial, serta diharapkan memiliki karakter yang baik.

Rosalin dalam Lutfiyah (2016:12) menggambarkan posisi pentingnya anak sebagai generasi penerus dan sebagai sebuah aset besar untuk pengembangan masa depan. Dalam pandangan visioner, anak menjadi sebuah wujud investasi yang berperan pula menjadi sebuah tolok ukur kemajuan sebuah bangsa. Keberhasilan pengembangan anak akan menjadi penentu kualitas sumber daya manusia di masa depan, sehingga

mempersiapkan anak dan mengarahkannya menjadi sebuah usaha mempersiapkan masa depan.

Sebagai bagian dari manusia seutuhnya, anak juga memiliki posisi sebagai objek dalam dakwah. Aziz (2004:91) berpendapat bahwa anak menempati klasifikasi objek dakwah berdasarkan penggolongan usia. Penggolongan tersebut akan membawa karakteristik khusus dakwah kepada anak. Karakter tersebut akan berdampak kepada bagaimana *da'i* mengolah kegiatan dakwah kepada anak, mulai dari penggunaan metode, materi dakwah, hingga tataran media dakwah yang sesuai karakter anak.

Dalam Islam, dikenal kisah dakwah kepada anak yang dilakukan Luqman al-Hakim kepada anaknya, An'am. Luqman mengajarkan kepada anaknya perihal tauhid dan kepercayaan akan keniscayaan kiamat serta pelaksanaan prinsip-prinsip dasar kepada anaknya dengan cara yang penuh dengan kelembutan (Safruroh, 2015:4).

Kisah ini secara khusus terdapat dalam QS. Luqman:13 berikut ini,

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

*Dan [ingatlah] ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan [Allah] sesungguhnya mempersekutukan [Allah] adalah benar-benar kezaliman yang besar" (Al-Qur'an dan Terjemah Departemen Agama RI, 2005: 412).*

Kisah Luqman menjadi bukti pelaksanaan dakwah kepada anak sudah dijalankan dan diperintahkan oleh Allah Swt. Dakwah anak perlu juga dilakukan dengan mempertimbangan aspek perkembangan anak itu sendiri (Jalaludin, 2000:117).

Secara lebih rinci Jalaludin (2000:117) memerinci tahapan perkembangan disertai bimbingan dakwah apa yang diberikan kepada anak mengacu pada pernyataan Rosulullah, berikut ini:

a. Anak usia 0-7 tahun

Dalam membentuk diri anak pada usia ini menurut Rasulullah adalah dengan cara belajar sambil bermain karena dinilai sejalan dengan tingkat perkembangan usia ini.

b. Anak usia 7-14 tahun

Rasulullah menyatakan bahwa bimbingan dititik beratkan pada pembentukan disiplin dan moral (*Addibhu*). Sebagai langkah awal yang dinilai efektif dalam pembentukan disiplin pada usia ini adalah shalat, puasa dibulan Ramadhan, mengaji, dan lain sebagainya.

c. Anak usia 14 – 21 tahun

Pada usia ini anak mulai menginjak usia remaja yang memiliki rentang masa dari usia 14/15 tahun hingga usia 21/22 tahun. Pada usia ini anak berada pada masa transisi sehingga menyebabkan anak menjadi bandel, perkataan-perkataan kasar menjadi konsumsi harian sehingga dengan sikap emosional ini mendorong anak untuk bersikap keras dan mereka dihadapkan pada masa krisis kedua yaitu masa pancaroba yaitu masa peralihan dari kanak-kanak ke masa pubertas. Dalam kaitannya dengan kehidupan beragama, gejolak batin seperti itu akan menimbulkan konflik. Pada tingkat tertentu tak jarang konflik batin menjurus pada keraguan terhadap keyakinan yang dianutnya, dan puncaknya akan berakibat pada terjadinya konversi.

### C. Kajian tentang Media Dakwah

Dalam dakwah, media masuk sebagai satu dari enam unsur dakwah. Secara keseluruhan, unsur dakwah terdiri atas: subjek atau *da'i*, objek atau *mad'u*, metode atau *thariqah*, materi atau *maddah*, media atau *wasilah* dan efek atau *atsar* (Aziz, 2004:75).

Kata media berasal dari bahasa Latin, *median*, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara etimologi memiliki arti alat perantara (Syukir, 1986:17). Saad (2013:137) menjabarkan bahwa definisi terminologi media diartikan sebagai tempat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan dakwah.

Secara lebih spesifik Farihah (2013:27) mendefinisikan media sebagai alat-alat fisik yang menjelaskan isi pesan atau pengajaran, seperti buku, film, video, kaset, slide, dan sebagainya. Ahli komunikasi mendefinisikan media sebagai alat yang menghubungkan pesan komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan (Aziz, 2009:403).

Dalam pelaksanaannya, media dakwah perlu ditentukan seorang *da'i* berdasar pada beberapa kriteria: kesesuaian dengan tujuan dakwah, faktor biaya, kesesuaian dengan metode, karakteristik *mad'u*, pertimbangan praktis, dan ketersediaan media tersebut. Hal ini akan berpengaruh erat pada keberhasilan sebuah dakwah. Karena hakikatnya keberadaan media sebagai jembatan yang mempermudah tersampainya pesan dakwah dari *da'i* kepada *mad'u*.

Menurut Hefni (2006:215) dan Munir & Ilaihi (2009:32) media dakwah dapat dijabarkan menjadi empat jenis, yakni: media lisan, media tulisan, media visual, media audiovisual, dan media keteladanan.

*Pertama*, media lisan merupakan media yang paling sederhana dari yang lain. Media ini memanfaatkan lisan *da'i* untuk menyampaikan pesan dakwah. Dalam pelaksanaannya dapat berupa

ceramah, pidato, kuliah, bimbingan, penyuluhan, dan sebagainya (Aziz, 2004:120).

*Kedua*, media tulisan, media ini diimplementasikan dalam wujud surat menyurat, buku, majalah, surat kabar, spanduk, dan sebagainya. Dalam perkembangannya, media tulisan pernah digunakan Rasulullah mengirim surat ke raja romawi.

*Ketiga*, media visual, media ini berbentuk elemen visual seperti pers, majalah, poster, plakat, buku, internet, SMS, dan brosur (Aziz, 2009:413-423).

*Keempat*, media audio visual, media ini merupakan media pengembangan media visual, ditambahkan elemen audio untuk dapat dicerna bukan saja dari gambarnya tapi suaranya. Bentuknya bisa berupa televisi, film, sinema, animasi, dokumenter, dan lainnya.

*Kelima*, media keteladanan. Media ini merujuk pada keteladanan yang ditunjukkan Rasulullah dalam keseharian hidupnya. Perilaku dalam keseharian Rasulullah menjadi sumber rujukan kedua setelah Al-Qur'an.

## **D. Animasi**

### **1. Pengertian Animasi**

Menurut Echols dan Shadily (2003:41) dalam Kamus Inggris-Indonesia, kata animasi berasal dari kata dasar *to animate*, yang mengandung arti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati atau objek mati dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup (Ruslan, 2016:15).

Menurut Adinda dan Adjie dalam Makhroyani (2012:5) animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus dan memiliki hubungan satu dengan lainnya. Skemanya animasi awalnya hanya berupa rangkaian gambar yang

digerakkan sehingga terlihat hidup. Gambar dijabarkan dalam banyak hal, bisa objek manusia, hewan, tumbuhan atau benda-benda lain.

## 2. Perkembangan Animasi

Kegiatan penganimasian sudah lama dilakukan jauh sebelum peradaban semaju sekarang. Animasi mengalami perkembangan menyesuaikan kemajuan teknologi yang ada. Awalnya animasi diterapkan dalam dinding gua-gua, kehadiran kertas membawa animasi mengenal medium baru. Walt Disney mengenalkan karakter Mickey Mouse tahun 1928 masih menggunakan media kertas dan direkam dengan alat perekam (Ruslan,2016:55).

Perkembangan pun terjadi bukan dari segi teknis saja, namun segi esensi dari animasi itu sendiri. Animasi tidak semata-mata hanyalah menggerakkan tetapi juga memberikan suatu karakter pada objek yang akan di animasikan. Esensi inilah yang kemudian mulai dikembangkan dan dikenalkan dengan lebih luas, sehingga akan berpengaruh pada pesan khusus yang ditampilkan dalam animasi.

Di Indonesia, animasi belum menjadi pasar atau industri yang ramai seperti di luar negeri. Namun, semakin tahun animasi di Indonesia mengalami kenaikan level, selain itu animator-animator asal Indonesia pun turut menjadi animator untuk beberapa film kenamaan dunia. Banyak karya animasi di Indonesia diproduksi dalam format kecil yakni untuk kebutuhan platform media sosial atau *youtube*, baru beberapa yang sudah masuk dalam *platform* besar yakni bioskop seperti *Paddle Pop Begins* (2012), *Si Juki The Movie* (2017), *Battle of Surabaya* (2015), *Riki Rhino* (2020), dan *Nussa* (2020).

Berdasarkan jenis bentuk dimensinya, animasi dibagi menjadi dua, yakni animasi 2 dimensi dan 3 dimensi. Perbedaan keduanya terletak pada dimensi yang dihadirkan, 2 dimensi



hanya bisa dilihat dari depan saja, sedangkan 3 dimensi mampu dilihat dari berbagai sisi. Dalam penerepannya animasi 3 dimensi memiliki tingkat produksi yang lebih rumit dibandingkan dengan 2 dimensi. Selain itu, animasi 3 dimensi juga sering digunakan untuk memvisualisasikan rencana pembangunan sebuah rumah, gedung atau fasilitas umum.

Kini animasi sudah menjadi bagian dari konsumsi hiburan dan edukasi diseluruh dunia. Film animasi sudah sangat melekat sebagai sebuah tontonan yang diperuntukan untuk anak-anak. sebagai contoh film Toy Story, The Minions atau Frozen.

### 3. Prinsip Animasi

Dalam perkembangan animasi, para praktisi animasi mengenal sebuah prinsip animasi. Prinsip dimaknai sebagai sebuah pegangan dalam produksi animasi. Prinsip animasi berjumlah 12 prinsip yang lebih dikenal sebagai 12 prinsip animasi Disney (Pintero&Kaulam, 2018:876). Secara lengkapnya berikut ini:

#### a. *Timing* (waktu)

Timing merupakan cara menentukan waktu yang tepat sebuah karakter akan bergerak. Sehingga akan menciptakan gerakan yang alami atau tidak, termasuk sinkronisasi antara gerakan dengan efek suara yang diberikan. Sebagai contoh yakni menentukan pada detik berapa sebuah karakter berjalan menuju titik tujuan atau berhenti.

#### b. *Ease In* dan *Ease Out* (percepatan dan perlambatan)

Prinsip ini menjadi prinsip yang paling sering digunakan dalam animasi. Setiap karakter yang digerakkan akan memiliki tingkat percepatan dan perlambatan sendiri. Sebagai contoh sebuah bola ketika dilempar keatas akan

diberikan sebuah perlambatan, begitupun sebaliknya ketika benda kemudian jatuh akan diberikan percepatan gerakan.

c. *Ares* (lengkungan)

Dalam animasi, beberapa karakter tidak digerakan dalam pola lurus, akan tetapi diberikan gerak melengkung atau *ares* sehingga terlihat gerak alami dan realistis.

d. *Follow Through and Overlapping Action* (Gerakan penutup sebelum diam)

*Follow through* memiliki makna bagian tubuh dari sebuah karakter yang tetap bergerak, meskipun karakter tersebut dalam keadaan diam atau tidak bergerak. Seperti contoh, rambut tetap bergerak setelah karakter bergerak melompat. Sedangkan *overlapping action* memiliki maksud gerakan saling silang atau gerakan yang saling mendahului.

e. *Secondary action* (gerakan pelengkap)

Dalam beberapa karya film, gerakan pelengkap ini sebuah gerakan yang dilakukan oleh pemain pendukung atau cameo, dilakukan untuk mempertegas dan mempertajam situasi karakter utama. Namun dalam beberapa kasus, untuk karakter yang sifatnya sendirian, gerakan pelengkap ditonjolkan melalui anggota tubuh yang lain atau bahan disekitar. Misalnya karakter sedang berjalan di taman sebagai aktivitas utamanya, maka *secondary action* ditonjolkan dengan turut Bergeraknya rerumputan karena ada angin, atau ikut diayunkannya tangan karakter tersebut.

f. *Squash and Stretch* (kelenturan suatu objek)

*Squash and Stretch* adalah upaya untuk memberikan efek kelenturan sebuah karakter atau objek dalam animasi. Seperti contoh sebuah bola dijatuhkan ke lantai akan sedikit kempot karena bola tersebut lentur dan mengenai benda padat.

g. *Exaggeration* (melebihkan)

Prinsip ini berwujud beberapa hal, lebih-lebihkan dapat berupa dari dalam karakter tersebut atau dari luar. Misalkan animasi akan mengirim pesan karakter sedang terkejut, maka dapat dilebihkan dengan membesarkan mata karakter atau jika dari luar bisa dilebihkan dengan penggalan musik yang keras dan seketika.

h. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Prinsip *straight ahead* didasarkan pada teknik pembuatan animasi, yakni teknik *frame by frame*. Teknik *frame by frame* populer digunakan oleh perusahaan animasi kenamaan, Disney. Teknik ini menekankan pada aspek pergerakan karakter dengan tingkat ketelitian yang tinggi. Secara sederhana teknik ini adalah teknik menggambar satu per satu, setiap pergerakan karakter sehingga akan tercipta animasi yang halus dan detail.

Sedangkan prinsip *pose to pose* mengacu pada teknik *keyframe*. Perbedaan dengan teknik *frame by frame* adalah tingkat kehalusan dan detailnya. Teknik *keyframe* artinya hanya menggambar pergerakan-pergerakan kunci saja dari karakternya.

i. *Anticipation* (gerakan pendahulu)

*Anticipation* diartikan sebagai gerakan awal atau persiapan atau ancang-ancang. Tujuannya adalah untuk menjelaskan gerakan utamanya. Seperti contoh dalam posisi duduk, karakter akan digerakkan berdiri, maka sebelum berdiri karakter akan membungkuk terlebih dahulu.

j. *Staging* (bidang gambar)

*Staging* dalam animasi berbicara mengenai kondisi lingkungan digambarkan untuk mendukung suasana yang ditampilkan dalam animasi. Penerapannya dapat diwujudkan melalui sudut pandang kamera atau teknik pengambilan gambar.

k. *Personality* (penjiwaan karakter)

*Personality* menekankan pada aspek ketelitian dan sedetail mungkin karakter digambarkan dengan mengacu pada kepribadian atau *personality* karakter. Hal ini digambarkan melalui penggambaran thobi, sifat baik, penjiwaan ataupun tanggal lahir.

l. *Appeal* (daya tarik karakter)

Prinsip terakhir yakni *appeal* yang menekankan pada aspek keseluruhan *look* atau gaya visual sebuah animasi. sehingga aspek ini akan menjadi daya tarik karakter dan animasinya. Seperti misal, gaya visual animasi produksi Disney tentu berbeda dengan animasi produksi studio Goblin atau gaya animasi produksi Indonesia memiliki ciri khas atau daya tarik tersendiri daripada animasi dari negara lain.

Secara umum 12 prinsip animasi ini wajib hukumnya diketahui oleh setiap orang yang akan menjadi animator (pembuat animasi), namun dalam penerapannya diserahkan kembali kepada setiap animator. Penggunaan prinsip ini akan menjadi tolok ukur tingkat profesionalitas seorang animator, karena 12 prinsip ini sebagai wujud tingkat detail kualitas sebuah animasi disamping aspek pemilihan ide cerita yang memiliki nilai khusus juga.

#### 4. Proses Produksi Animasi

Secara umum, proses pembuatan film atau produk audio visual termasuk animasi terbagi dalam 3 tahapan. Pertama, pra-produksi. Kedua, produksi. Ketiga, post-produksi (). Adapun penjelasan tahapan tersebut yakni:

a. Pra-produksi

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam pembuatan semua jenis film termasuk animasi maupun produk audio visual lainnya. Tahap pra-produksi merupakan tahap perencanaan film yang akan diproduksi. Kompleksitas proses perencanaan akan ditentukan berdasarkan pada kebutuhan film, yakni terkait besar kecilnya produksi sebuah film.

Kegiatan perencanaan meliputi beberapa hal, yakni perencanaan peralatan produksi, kebutuhan finansial, kebutuhan akomodasi, kebutuhan administrasi, pengembangan konsep animasi yang akan diproduksi, skenario atau naskah cerita animasi, karakter beserta penokohan dalam animasinya dan desain kasar atau *storyboard*.

b. Produksi

Tahapan ini menjadi tahapan eksekusi sebuah film. Setelah melalui proses persiapan dan perencanaan, tahap selanjutnya yakni proses pembuatan film. Jika dalam film konvensional, proses ini identik dengan proses pengambilan gambar atau *take shot*. Sedangkan dalam produksi animasi proses ini akan diisi dengan beberapa tahapan, tahapan tersebut yakni kegiatan menganimasikan karakter yang telah direncanakan, mengkomposisikan dengan *background*, penambahan *special effect*, *rendering*, *editing*, penyatuan dengan musik dan dialog.

c. Post-produksi

Tahapan akhir dalam pembuatan film dikenal dengan post-produksi atau pasca produksi. Tahap ini akan difungsikan sebagai tahapan finalisasi hasil produksi. Dalam tahap ini akan dilalui proses penyatuan seluruh komponen hasil produksi, *editing* keseluruhan, *mixing* audio dengan musik dan melakukan transfer ke sistem media yang akan digunakan.

## 5. *Software* Produksi Animasi

Dalam satu animasi, tidak diproduksi hanya menggunakan satu *software* atau perangkat lunak saja, hal ini perlu diperinci pula macam-macam *software* yang digunakan dalam proses produksi animasi.

### a. *Software* grafis

Perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk membuat atau memproduksi elemen grafis yang berbasis vektor. Dalam produksi ini, peneliti menggunakan *software* keluaran Adobe, yakni Adobe Illustrator CC. Selain ilustrati, eberapa jenis lainnya yakni CorelDraw, Paint, Photoshop.

### b. *Software* animasi

Sebenarnya membuat animasi tanpa melalui *software* grafis pun bisa, yakni dengan langsung menggunakan *software* animasi. Namun, cara ini digunakan oleh banyak animator yang sudah profesional saja. Sedangkan yang lain, masih membutuhkan aplikasi grafis untuk produksi animasi.

*Software* animasi yang banyak dipakai di kalangan animator yakni Adobe Animate yang merupakan seri perbaikan dari Adobe Flash, Blender 3D, Muvizu, Synfig Studio, Anime Studio, Pivot Animator, Aurora 3D Animation Maker, dan lainnya. Pada produksi kali ini, peneliti akan menggunakan *software* Adobe Animate.

c. *Software* pengolah suara

Sebagai bagian dari multimedia atau audio visual, setiap animasi memiliki audio atau suara, meskipun tidak semuanya memiliki karakter yang berbicara, ada pula animasi yang hanya memiliki efek suara atau efek musik tanpa ada narasi yang dikatakan karakter.

Selain menggambar karakter, suara dalam animasi diproduksi menggunakan *software* yang berbeda. *software* tersebut digunakan untuk merekam suara dan memberikan sentuhan penyuntingan sebelum difinalisasi. *Software* olah suara yang digunakan peneliti yakni Adobe Audition, sedangkan *software* lain yang tersedia yakni Audacity, Cool Edit Pro, dan Voice Recorded.

d. *Software* pengolah video

*Software* terakhir yang digunakan dalam produksi animasi yakni *software* pengolah video, dalam hal ini peneliti menggunakan Adobe Premiere. *Software* olah video digunakan sebagai *software* untuk menggabungkan seluruh elemen yang telah dibuat secara terpisah di beberapa *software* sebelumnya dan memberikan sentuhan akhir berupa efek transisi, teks, maupun efek pewarnaan. Beberapa *software* terkait yakni Corel VideoStudio, Vegas Pro, VirtualDub, AVS Video Editor, Windows Movie Maker, dan Camtasia.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENGEMBANGAN**

Berdasar pada rumusan permasalahan yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk media untuk dakwah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2016:30).

Sugiyono juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki fungsi untuk melakukan validasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, mengandung arti bahwa produk sudah ada wujudnya dan dilakukan penilaian dengan kriteria yang telah ditentukan. Sedangkan, mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau dapat juga diartikan menciptakan produk baru yang disesuaikan dengan perhitungan kebutuhan.

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model ini dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Molenda (Astuti, 2013:69).

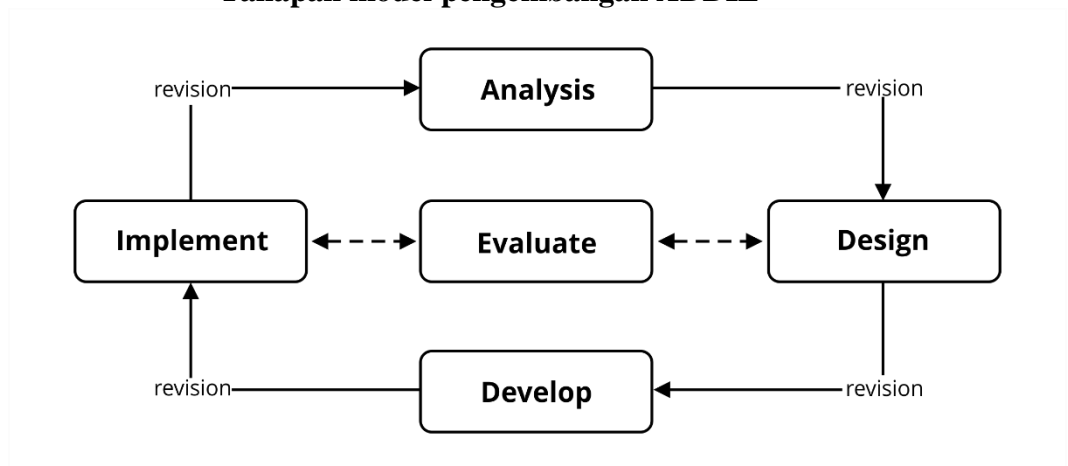
Model ADDIE sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bidang pendidikan, khususnya yang berbasis pada pengembangan pembelajaran. Molenda dalam Arifah (2017:29) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model pembelajaran



yang bersifat umum dan sesuai digunakan dalam penelitian pengembangan.

Sesuai dengan namanya, model ini memiliki lima tahapan, yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Branch (2009:2) membuat bagan tahapan model ADDIE sebagai berikut:

**Gambar 1.**  
**Tahapan model pengembangan ADDIE**



## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

### **1. *Analysis* (analisis)**

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis. Tahap ini merupakan tahap pra perencanaan. Kegiatan utama tahap ini adalah menganalisis, yakni menganalisis keperluan adanya pengembangan media dakwah dan menganalisis media dakwah sebelumnya.

## 2. *Design* (perancangan)

Kelanjutan dari tahap analisis adalah tahap *design* atau perancangan. Dalam tahap ini peneliti akan merancang konsep media yang akan dibuat atau dikembangkan yang disesuaikan untuk dengan analisis kebutuhan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan penyusunan unsur-unsur yang diperlukan untuk memproduksi atau mengembangkan media dakwah tersebut.

Peneliti juga akan merancang instrumen pengumpulan data yang akan digunakan untuk menilai kelayakan dan keefektifan produk. Instrumen kelayakan berbentuk angket yang nantinya akan dibagikan kepada validator ahli. Kemudian instrumen keefektifan akan berbentuk angket pre-test dan post-test yang akan dibagikan kepada santri.

## 3. *Develop* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk yang sudah dianalisis dan dirancang konsepnya. Setelah produk sudah dibuat, maka produk media dakwah akan diuji validitas oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil uji validitas akan menjadi bahan masukan baru untuk proses perbaikan produk. Peneliti akan melakukan perbaikan sebelum produk digunakan secara langsung.

## 4. *Implement* (implementasi)

Tahap implementasi ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Produk akan diuji cobakan di lapangan secara langsung. Dalam pengembangan ini, produk media dakwah akan digunakan dalam dakwah kepada anak-anak secara langsung.

Untuk mengetahui keefektifan media, peneliti akan menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* yang akan dilakukan kepada anak-anak atau santri.

#### 5. *Evaluate* (evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap evaluasi dari semua proses yang telah dilalui. Peneliti akan melakukan evaluasi formatif. Putra (2014:4) menjelaskan bahwa evaluasi formatif akan dilalui dengan melakukan pendataan pada setiap tahapan untuk bahan penyempurnaan pengembangan berikutnya. Dalam tahap ini peneliti akan melihat, mengevaluasi, menganalisis tentang kelayakan produk yang sudah dikembangkan, apakah masih perlu dilakukan perbaikan atau dirasa sudah cukup. Jika produk dinilai sudah sesuai dengan spesifikasi yang direncanakan dan dapat diterima ketika tahap implementasi, maka produk siap digunakan secara massal. Sedangkan jika terdapat beberapa perbaikan, akan dimasukkan ke dalam rekomendasi pengembangan berikutnya.

### **C. Uji coba produk**

Produk hasil pengembangan akan diuji coba dengan dipertontonkan kepada *mad'u* anak-anak di TPQ Miftahul Huda Ngaliyan Semarang. Uji coba ini dilakukan untuk melihat dan memperoleh data efektivitas penggunaan produk sebagai media dakwah. Setelah dipertontonkan anak akan diberikan tes uji untuk mengetahui keefektifan media.

### **D. Instrumen pengumpulan data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui metode observasi, wawancara, kuesioner, dan tes.

- a. Observasi adalah kegiatan mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki (Arikunto, 2006:124). Peneliti akan melakukan observasi ke taman pendidikan al-qur'an (TPQ) Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang. Dalam segi pelaksanaannya, Sugiyono (2018:145) membagi observasi menjadi dua jenis, *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi non partisipan). Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan menggunakan *non participant observation* dalam pelaksanaan observasi, yang mana mengandung arti observasi tanpa terlibat dalam proses yang ada, hanya sebagai pengamat prosesnya saja.
- b. Wawancara dilakukan dalam rangka mendapatkan jawaban atas pertanyaan seputar tema penelitian. Peneliti akan melakukan wawancara dengan *da'i* dalam hal ini adalah ustaz taman pendidikan al-qur'an (TPQ) Miftahul Huda Ngaliyan Semarang. Wawancara meliputi penerapan metode dakwah jalan pendidikan dan kebutuhan akan media animasi dalam dakwah. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan peneliti seperti pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara**

No	Indikator	No Butir	Jumlah
1.	Proses penyampaian dakwah	1	1
2.	Metode dakwah	2	1
3.	Materi dakwah	3	1
4.	Hambatan dalam proses penyampaian	4,5,6	3
5.	Ketersediaan media dakwah	7,8,9	3
6.	Harapan tentang media yang akan diproduksi	10	1
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

- c. Kuesioner, dikenal juga dengan sebutan angket adalah sebuah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis, 2008:66). Berdasarkan tipe dan bentuk pertanyaan, Sugiyono (2018:143) membagi angket menjadi dua jenis, angket terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup, yakni pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat dengan memilih alternatif yang sudah disediakan dengan memberikan tanda pada kuesioner. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti akan menggunakan angket validasi. Angket ini digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi dakwah. Adapun aspek penilaian yang digunakan dalam angket validasi ahli media dan materi disajikan dalam tabel 2 dan 3 berikut ini:

**Tabel 2. Kisi-kisi kelayakan Media oleh Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Tampilan	Visualisasi karakter	1
		Kejelasan gambar	2
		Ketepatan tata letak	3
		Efek perpindahan gambar	4
		Durasi video	5
		Keberadaan <i>subtittle</i>	6,7,8
		Pemilihan jenis huruf	9
		Komposisi warna	10
2.	Efek suara	Pemilihan ilustrasi musik	11,12
		Volume suara	13
		Intonasi narasi	14
3.	Kualitas Teknis dan Keefektifan	Penyajian cerita menarik	15
		Kejelasan materi	16
		Penggunaan bahasa	17
		Kemudahan pemahaman	18

		Memantik motivasi	19
		Membawa dampak	20

**Tabel 3. Kisi-kisi kelayakan Media oleh Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Relevansi Materi	Pemilihan materi	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan <i>mad'u</i>	2
		Sistematika materi	3
		Kedalaman materi	4
		Kebenaran materi	5
		Penerapan materi	6
		Kejelasan materi	7
2.	Penyajian	Penyajian animasi	8,9
		Penyajian audio	10
		Penyajian visual	11
		Penyajian cerita	12
3.	Kualitas teknis dan Keefektifan	Pemilihan bahasa yang mudah dipahami	13
		Kemudahan media untuk dipahami	14
		Manfaat untuk menambah wawasan	15
		Memantik daya berpikir	16
		Kemudahan mengingat	17
		Membangkitkan daya imajinasi <i>mad'u</i>	18
		Keefektifan untuk ustaz/ <i>da'i</i>	19
		Keefektifan untuk <i>mad'u</i>	20

- d. Tes, metode tes digunakan peneliti untuk mengumpulkan data mengenai keefektifan penggunaan media. Tes akan dilakukan dalam model *pre-test* dan *post-test*. Soal tes akan berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi pilihan.

Adapun tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4. Tahapan Pengumpulan Data**

No	Kegiatan	Teknik pengumpulan data	Responden
1.	Pra riset atau penelitian awal	1. Observasi lapangan di taman pendidikan al-qur'an. 2. Wawancara dengan ustaz di taman pendidikan al-qur'an tersebut.	Ustaz yang mengajar di taman pendidikan al-qur'an (TPQ) Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang.
2.	Validasi ahli	Angket kelayakan media (untuk mengetahui kelayakan dari media yang telah dikembangkan) ditinjau dari sisi materi dan media.	1 ahli media 1 ahli materi
3.	Uji keefektifan media	<i>Pre-test</i> dan <i>post-test</i> (untuk mengetahui keefektifan media animasi terhadap kegiatan dakwah di TPQ)	25 santri TPQ

#### **E. Teknik analisis data**

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran perbaikan produk media oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validitas penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi serta hasil *pre-test* dan *post-test* anak-anak.

Teknis analisis data secara rinci sebagai berikut,

##### **a. Data kualitatif**

Data kualitatif merupakan data yang berupa catatan, kritik dan masukan perbaikan produk media yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Data tersebut akan dianalisis secara deskriptif dan

akan dijadikan acuan untuk perbaikan dan pengembangan media dakwah selanjutnya.

b. Data kuantitatif

Dalam penelitian dan pengembangan ini juga diperoleh data kuantitatif. Data tersebut berasal dari angket kelayakan yang diberikan ahli media dan materi. Data diperoleh melalui angket dengan mengacu pada skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban. Skala *Likert* dijelaskan dalam tabel 5 berikut ini:

**Tabel 5. Pembobotan Skor Instrumen Kelayakan**

No	Kategori	Skor
1.	Sangat baik/sangat layak	5
2.	Baik/layak	4
3.	Cukup baik/cukup layak	3
4.	Kurang baik/kurang layak	2
5.	Sangat kurang baik/sangat kurang layak	1

Kemudian data tiap variabel dalam instrumen kelayakan dihitung prosentasinya menggunakan rumus dibawah ini:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

Keterangan:

P(s) = presentase variabel

S = jumlah skor variabel

N = jumlah skor maksimum

Dari rumus diatas akan dapat diperoleh kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase. Secara lengkapnya dijelaskan dalam tabel 6 berikut ini:



**Tabel 6. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase**

No	Prosentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	$85 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat valid	Tidak revisi
2.	$69 \leq \text{skor} \leq 84$	Valid	Tidak revisi
3.	$53 \leq \text{skor} \leq 68$	Cukup valid	Sebagian revisi
4.	$37 \leq \text{skor} \leq 52$	Kurang valid	Revisi
5.	$20 \leq \text{skor} \leq 36$	Tidak valid	Revisi

c. Data keefektifan media

Data yang diperoleh selanjutnya adalah data berupa keefektifan media yang diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada anak. Untuk menentukan nilai efektifnya adalah berupa peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*. Peningkatan itupun disesuaikan dengan standar lembaga pendidikan tersebut yang telah menerapkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75. Sehingga setiap anak akan dinilai berhasil menangkap pesan dalam media dakwah apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ . Kemudian untuk melakukan penghitungan secara luas atau kelompok akan dilakukan menggunakan rumus ketuntasan klasikal (Afandi, 2015:82), selengkapnya seperti dibawah ini:

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

KK(%) = ketuntasan klasikal

$\sum ST$  = jumlah anak yang memenuhi KKM

n = jumlah total anak

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media dakwah melalui animasi yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan yakni tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penerapan (*implement*), dan tahap evaluasi (*evaluate*).

##### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan pra riset atau penelitian pendahuluan dengan melakukan analisis. Analisis dilakukan terhadap dua hal. Pertama, analisis kebutuhan media animasi dalam kegiatan dakwah di TPQ Miftahul Huda Ngaliyan Semarang dan mengetahui materi yang sesuai untuk produk animasi yang akan diproduksi. Kedua, analisis media sebelumnya yakni dengan menelusuri, menelaah, dan menilai kondisi media animasi sebelumnya. Hasil yang didapatkan dalam tahap analisis seperti berikut:

**Tabel 7. Hasil Tahap Analisis**

No	Proses	Hasil
1.	Menganalisis kebutuhan media animasi	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sudah pernah menggunakan media audio visual, namun untuk yang jenis film fiksi/film orang, belum yang berjenis animasi anak</li><li>- Penggunaan media tersebut masih minim karena keterbatasan sarana prasarana, yakni materi media dan alat untuk penayangan media atau <i>proyektor</i></li></ul>

2.	Menganalisis keadaan santri atau <i>mad'u</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Santri lembaga TPQ Miftahul Huda Semarang memiliki rentan usia mulai dari enam hingga 13 tahun.</li> <li>- Santri dikelompokkan dalam enam kelas sesuai dengan kemampuannya</li> <li>- Pemahaman santri terhadap materi yang disampaikan masih bersifat sekilas dan tidak bertahan lama</li> <li>- Santri masih terus diberikan pendampingan dalam memahami setiap materi yang disampaikan ustaz/da'i, terlebih untuk materi BTA (Baca Tulis Al-Qur'an)</li> <li>- Minimnya penggunaan media, baik audio visual maupun media lain menjadikan semangat santri menurun dan sering merasa bosan</li> </ul>
3.	Menganalisis kebutuhan materi dakwah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi dakwah yang diberikan di TPQ Miftahul Huda Ngaliyan Semarang terdiri dari materi bertema <i>aqidah</i>, akhlak dan ibadah</li> <li>- Metode ceramah menjadi metode utama dalam menyampaikan materi tersebut</li> <li>- Khusus untuk materi ibadah juga dilakukan pendampingan kepada setiap anak</li> <li>- Dalam keseharian santri masih belum menerapkan pemahaman akhlak terhadap orang tua, <i>ustaz</i>, dan sesamanya</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akhlak dalam kehidupan sehari-hari, misalkan terkait makan, minum dan bermain belum dipahami dan diterapkan dengan baik</li> <li>- Materi akhlak menjadi materi yang susah dipahami, diingat, dan diterapkan</li> <li>- Materi akhlak pernah disampaikan menggunakan media audio visual, walaupun dengan intensitas yang sedikit</li> </ul>
4.	Analisis media sebelumnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media animasi telah banyak beredar di berbagai <i>platform</i> digital seperti <i>youtube</i>, <i>vidio</i>, dan <i>instagram</i>.</li> <li>- Namun, video animasi bertema komedi lebih mendominasi dari pada bernilai dakwah dan pendidikan Islam</li> <li>- Hasil penelusuran yang dilakukan peneliti, terdapat satu media animasi hasil penelitian dan pengembangan karya Desi Ekawati (2015).</li> <li>- Animasi dakwah yang telah ada memiliki beberapa kekurangan, pertama, keterbatasan tema, hanya memiliki satu tema yakni menutup aurat bagi perempuan</li> <li>- Sasaran masih bersifat umum atau belum terfokus pada kebutuhan dasar anak untuk memenuhi <i>golden period</i></li> </ul>

		- Jumlah seri atau episode animasi masih terbatas, sehingga menjadi potensi untuk dikembangkan lagi dengan menambah seri
--	--	--

## 2. *Design* (perancangan)

Tahap kedua yakni tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini peneliti akan merancang konsep media animasi yang akan diproduksi dan melakukan pendataan unsur-unsur pendukung produksi media animasi. Secara terperinci proses dalam tahap ini dibagi menjadi tiga bagian yakni perancangan konsep dasar media yang dibutuhkan, pengembangan cerita, dan perumusan alat produksi media.

### a. Konsep dasar media

**Tabel 8. Konsep Dasar Media**

No.	Aspek	Hasil
1.	Jenis media	Animasi
2.	Tipe animasi	2D (dua dimensi)
3.	Durasi animasi	Satu menit untuk setiap seri atau episode
4.	Jumlah seri	Tiga seri
5.	Resolusi media	Full HD (1920x1080 px)
6.	Penggunaan bahasa	Bahasa Indonesia
7.	Ekstensi (format media)	Multimedia (.mp4)

## b. Pengembangan cerita

**Tabel 9. Pengembangan Cerita**

No	Aspek	Hasil
1.	Judul cerita	Duha dan Layla
2.	Tokoh	Duha (7), Layla (10), Om Budi (25)
3.	Karakter tokoh	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Duha: jail, cuek, aktif</li> <li>- Layla: judes, periang, bertanggungjawab, penyayang</li> <li>- Om Budi: bijaksana, pengayom, baik</li> </ul>
4.	Tema/topik cerita	Persoalan akhlak anak/adab anak dalam keseharian
5.	Perincian tema cerita setiap seri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akhlak kepada orang yang lebih tua</li> <li>- Akhlak tolong menolong kepada sesama</li> <li>- Adab anak ketika makan dan minum</li> </ul>
6.	Premis cerita	Anak laki-laki (7) bersama kakak perempuannya (10) belajar adab dari Omnya
7.	Sinopsis cerita	Duha, seorang anak laki-laki berumur tujuh tahun. Memiliki kakak perempuan periang dan manis bernama Layla. Sikap jail Duha masih sering membuat jengkel dan mengganggu Layla. Sementara itu, Layla terus

		<p>membimbing adiknya dengan memberi nasihat.</p> <p>Suatu ketika, Omnya yang bernama Budi datang mengunjungi mereka. Om Budi datang ketika mereka sedang berselisih paham. Om Budi pun meleraikan dan menjadi penengah selisih paham tersebut.</p> <p>Duha dan Layla cukup akrab dengan Om Budi. Duha dan Layla sama-sama mengadu kepada Om Budi tentang tingkah mereka masing-masing. Mereka banyak mendapat nasihat dan perhatian yang baik dari Om Budi, terlebih persoalan sikap atau adab dalam keseharian.</p>
--	--	---

c. Perumusan alat produksi

**Tabel 10. Alat Produksi**

No.	Jenis	Hasil
1.	<i>Hardware</i>	Laptop Lenovo Thinkpad X220
		<i>Mouse</i> Logitech M170
		<i>Scanner</i> Epson L360
		Pensil
		Kertas HVS
		Penghapus
		<i>Headset</i>

		<i>Clip On</i>
2.	<i>Software</i>	Adobe Illustrator CC
		Adobe Animate CC
		Adobe Preimere CC
		Adobe Audition CC

### 3. *Develop* (pengembangan)

Setelah tahap perancangan atau dapat pula disebut tahap pra produksi produk media animasi selanjutnya dalam tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini peneliti akan melakukan tahapan produksi media animasi, pasca produksi, dan setelah produk media animasi jadi akan dilakukan tahap penyebaran angket validasi kepada ahli media dan ahli materi.

Secara lebih rinci tahapannya dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Tahap produksi

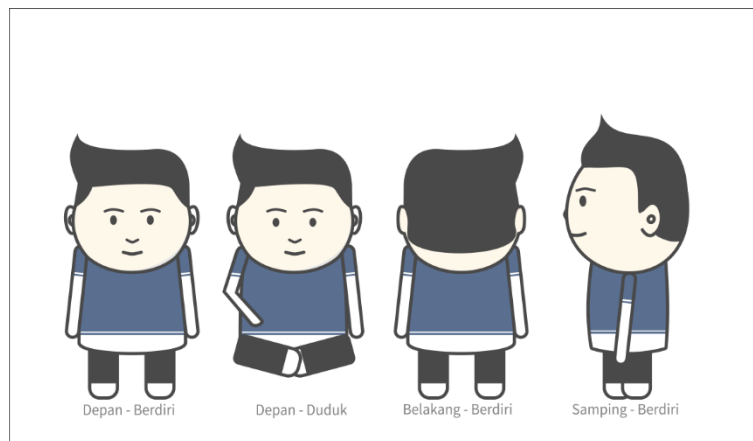
Dalam tahap produksi, peneliti melakukan tiga rangkaian produksi secara bertahap yakni tahap menggambar, menggerakkan, dan merekam suara. Secara lebih rinci sebagaimana dijelaskan dibawah ini:

##### 1) Menggambar

Peneliti melakukan proses menggambar sketsa manual berupa gambaran kasar karakter yang kemudian dilanjutkan dengan menggambar secara digital menggunakan program Adobe Illustrator CC. Selain menggambar karakter, peneliti juga menggambar latar/*background* untuk setiap adegan atau *scene* dengan program Adobe Illustrator CC.



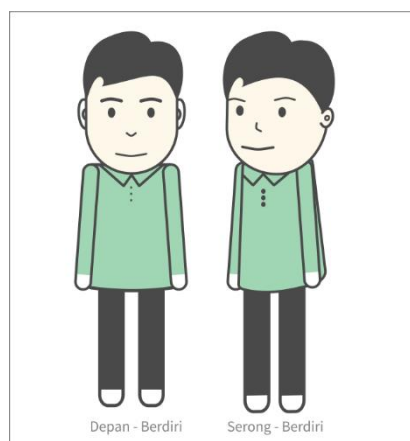
**Gambar 2. Karakter Duha**



**Gambar 3. Karakter Layla**



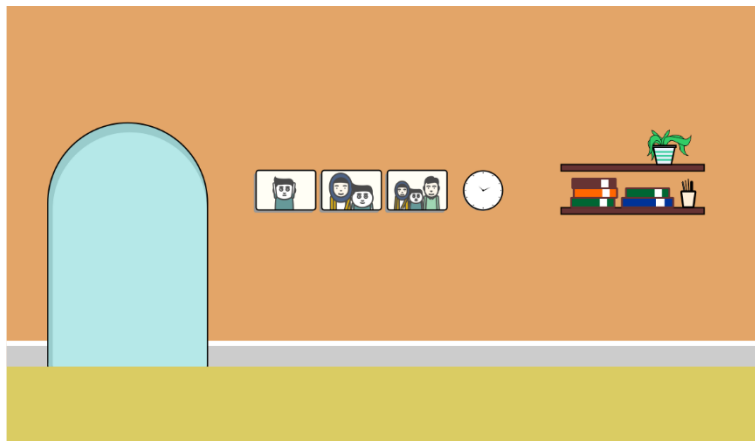
**Gambar 4. Karakter Om Budi**



**Gambar 5. Rumah Tampak Depan**



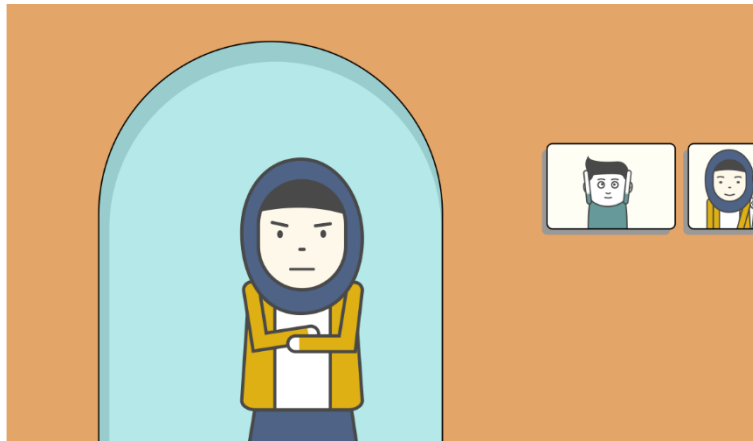
**Gambar 6. Latar Ruang Keluarga**



## 2) Menggerakkan

Setelah semua kebutuhan gambar sudah dibuat, maka proses selanjutnya yang peneliti lakukan adalah dengan menggabungkan gambar masing-masing karakter dengan latar (*background*) yang sesuai menggunakan aplikasi Adobe Animate CC. Berikut beberapa hasil penggabungan karakter dan latarnya.

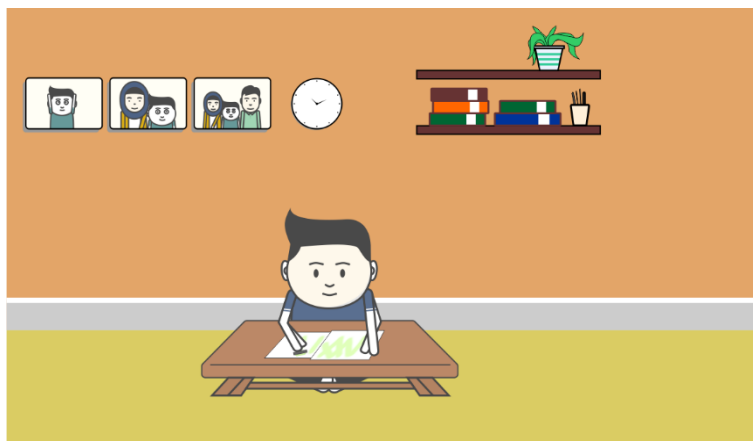
**Gambar 7. Layla Cemberut**



**Gambar 8. Om Budi Datang**



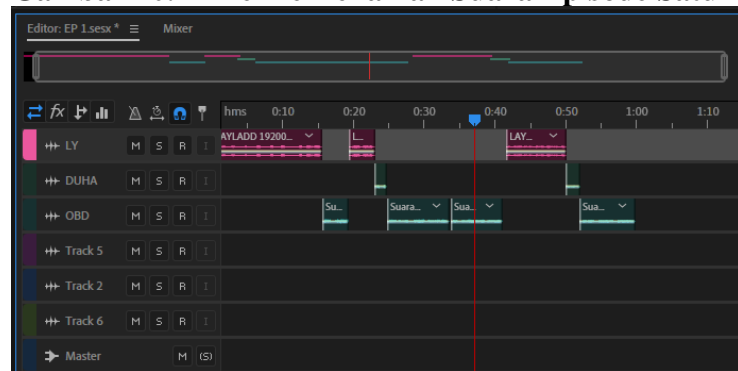
**Gambar 9. Duha Sedang Menggambar**



### 3) Rekaman Suara

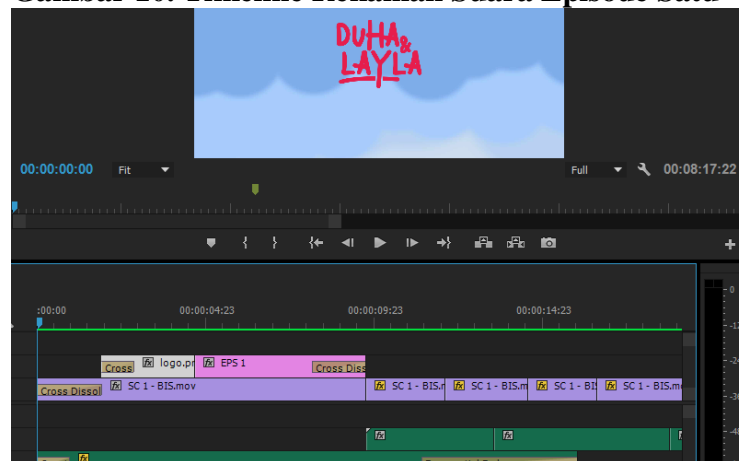
Tahap ini, peneliti bersama tim produksi akan melakukan proses perekaman untuk kebutuhan audio dalam animasi. Proses rekaman dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Audition CC.

**Gambar 10. Timeline Rekaman Suara Episode Satu**



#### b. Tahap pasca produksi


Tahap pasca produksi menjadi tahap puncak atau final dalam rangkaian produksi media animasi. Peneliti akan melakukan penggabungan materi antara visual atau gambar animasi, suara atau efek musik, dan memberikan pemanis berupa *bumper* dan kebutuhan teks. Efek musik yang digunakan peneliti bersumber dari *stus bensound* yang menyediakan efek musik dengan royalti gratis untuk pengguna internet. Kemudian untuk *bumper* atau *intro* animasi dibuat dengan menampilkan judul animasi dan diteruskan dengan tema setiap episode.

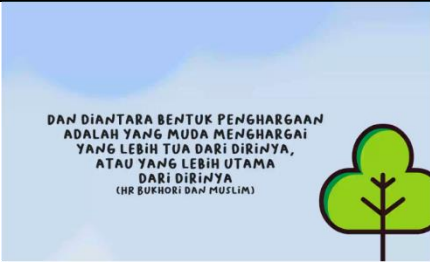




**Gambar 10. Timeline Rekaman Suara Episode Satu**


Hasil dari proses pasca produksi dijelaskan dalam tabel 11 berikut ini.

**Tabel 11. Hasil Tahap Pasca Produksi**

No	Gambar	Keterangan
1.		Bagian pembuka/ intro/bumper setiap episode, berisi judul animasi yang diambil dari dua karakter utama dalam ceritanya
2.		Diikuti dengan informasi tema yang akan disajikan dalam setiap episodenya
3.		Rumah tampak depan Duha dan Layla selalu ditampilkan di bagian pembuka animasi

4.		<p>Tampak wajah cemberut kesal Layla kepada Duha yang tidak menggubris panggilannya</p>
5.		<p>Kedatangan Om Budi yang selalu memberi penengah diantara keributan Duha dan Layla</p>
6.		<p>Tampak Duha yang membela diri bahwa dirinya sibuk bermain</p>
7.		<p>Tampak Om Budi yang sedang menasehati Duha untuk tetap menghormati siapapun</p>
8.		<p>Rumah tampak depan Duha dan Layla yang menjadi bagian dari penutup hari dna penutup setiap episode</p>

9.		Intisari atau rangkuman tema disajikan berupa kutipan hadis atau ayat Al-Qur'an
10.		Tampak Duha sedang berusaha mengambil suatu barang di atas rak
11.		Kak Layla sedang asik sendiri dengan gawainya
12.		Tampak Close Up Kak Layla dengan gawainya
13.		Tampak Om Budi sedang meleraikan Duha yang mau merebut es krim Kak Layla

14.		Tampak Duha yang tergila-gila dengan enakannya es krim, hingga lupa
-----	--	---

#### c. Validasi ahli

Setelah produk media animasi terbuat, langkah berikutnya adalah dengan melakukan validasi kelayakan media tersebut.

Validasi akan dilakukan melalui pertimbangan ahli media dan ahli materi untuk meninjau kelayakan berdasarkan angket yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti memilih ahli media seorang ahli atau praktisi media animasi dan desain grafis, Wijayanto SE, yang mana telah memiliki *startup* desain dan konsultan branding, Kemudian untuk aspek materi, peneliti memilih ahli atau praktisi dakwah sekaligus ustaz, Reesky Adi Nugroho S PdI.

Validasi dilakukan peneliti dengan mendatangi ahli, menampilkan hasil produksi media, dan memberikan angket kelayakan yang telah disusun sebelumnya. Ahli diminta untuk melihat, menilai berdasarkan angket dan memberikan saran perbaikan atau masukan terkait kelemahan dan kelebihanannya. Hasil validasi ahli akan menjadi masukan untuk memperbaiki media animasi.

#### 4. *Implement* (penerapan)

Tahap implementasi atau penerapan dilakukan pada santri TPQ Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang sebanyak 25 santri. Penerapan media animasi ini dilakukan pada 7 Maret 2020 dengan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:



a. Pre test

Peneliti memberikan angket pre test untuk diisi oleh setiap santri. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemampuan awal atau kemampuan dasar terkait materi adab/akhlak. Pertanyaan dalam angket disusun dalam bentuk pilihan ganda.

b. Penayangan media

Peneliti dibantu dengan ustaz akan menampilkan media animasi menggunakan perangkat proyektor dan *sound system*. Sebelumnya, ustaz juga memberikan pengantar terkait materi adab dan media animasi.

c. Post test

Tahap akhir dalam rangkaian implementasi produk adalah dengan menyebar angket post test kepada santri. Angket ini untuk menguci dan menilai perkembangan pemahaman santri tentang materi adab yang disampaikan melalui media animasi. Hasil tersebut akan menjadi indikator bagi peneliti tentang keefektifan media animasi untuk kegiatan dakwah.

5. *Evaluate* (evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi tahap akhir dari rangkaian penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Seperti yang sudah dijelaskan dalam metode pengembangan yang telah dirumuskan, tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi formatif hasil pengembangan yang bersumber pada hasil analisa kelayakan media animasi menurut ahli media dan materi serta melihat efektifitas penggunaan media dalam proses dakwah di TPQ Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang. Butir- butir evaluasi akan dituangkan dalam poin kesimpulan dan saran sebagai bahan untuk pengembangan berikutnya.

## B. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam pengembangan ini terdapat dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui tahap validasi ahli yang menghasilkan data kualitatif berupa saran dan data kuantitatif berupa instrumen kelayakan serta melalui tahap penilaian efektivitas media yang menghasilkan data kuantitatif berupa nilai pre test dan post test. Semua data diolah sebagaimana yang telah ditentukan dalam bab sebelumnya.

Berikut adalah penyajian data kuantitatif dan kualitatif dari validasi ahli dan data efektivitas dari pre test dan post test.

### 1. Data Validasi Ahli Media

#### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media oleh Wijayanto, S.E., selengkapnya pada tabel 12 berikut ini,

**Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor	Prosentase
<b>Aspek Tampilan/visual</b>			
1.	Visualisasi karakter yang ada sudah bagus	3	60%
2.	Karakter dan tampilan animasi jelas	5	100%
3.	Teknik layout gambar sudah tepat	3	60%
4.	Pemilihan efek perpindahan gambar sesuai	4	80%
5.	Animasi memiliki durasi yang sesuai	4	80%
6.	Keberadaan <i>subtittle</i> membantu	5	100%
7.	Kemunculan <i>subtittle</i> dimomen yang tepat	5	100%
8.	Ukuran <i>subtittle</i> sesuai	5	100%

9.	Pemilihan jenis huruf mudah dibaca	5	100%
10	Komposisi warna yang dipilih baik	5	100%
<b>Aspek Suara</b>			
11.	Pemilihan ilustrasi musik sudah sesuai	3	60%
12.	Ilustrasi musik yang dipilih mendukung animasi	5	100%
13.	Volume suara dalam animasi sudah pas	5	100%
14.	Intonasi narasi setiap karakter fasih dan jelas	3	60%
<b>Kualitas teknis dan efektifitas</b>			
15.	Penyajian cerita menarik	3	60%
16.	Meteri yang disajikan memiliki kejelasan	4	80%
17.	Bahasa yang digunakan sudah tepat	5	100%
18.	Animasi memudahkan pemahaman	4	80%
19.	Animasi mampu menjadi pemantik motivasi	3	60%
20.	Animasi membawa dampak	3	60%
Total		82	82%

Prosentase dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P(s) = s/n \times 100\%$$

Keterangan

P(s) = presentase variabel

s = jumlah skor variabel

n = jumlah skor maksimum

Berdasarkan data diatas dapat diartikan bahwa ditinjau dari aspek media, media animasi yang dikembangkan memperoleh total variabel 82 dari 100 dengan prosentase keseluruhan sebesar 82%. Sehingga jika ditarik menggunakan skala pengukuran kriteria kelayakan, maka media animasi ini berada dalam tingkat dengan nilai  $69 \leq \text{skor} \leq 84$  dan dikategorikan layak pakai/valid.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam hal ini berisi saran dan masukan dari ahli media, Wijayanto SE, sebagaimana pada tabel 13 berikut ini.

**Tabel 13. Saran Validator Media**

No	Saran
1.	Visual karakter mestinya bisa dikembangkan dengan lebih rapi lagi, terlebih yang memiliki nilai kemenarikan
2.	Durasi belum bisa dipanjangkan lagi, kira-kira 4 sampai 5 menit
3.	Pengisi suara harusnya diisi oleh yang sesuai dengan karakter dalam animasi, sehingga tidak <i>jomplang</i> dan dilakukan dalam suasana yang benar-benar hening tanpa ada <i>noise</i>
4.	Pergerakan karakter pada beberapa tampilan masih terlihat kaku sehingga perlu dibuat lentur dengan menerapkan prinsip animasi
5.	Ilustrasi musik sebaiknya dapat diperkaya
6.	Tema atau cerita dapat dibuat lebih solid
7.	Tiga episode atau 3 tema sudah bagus, tapi kalau ada lagi dan lebih banyak tema akan jauh lebih bagus, variatif

8.	Tidak jadi masalah animasi menggunakan konsep 2 dimensi, namun tetap keutuhan dan ketelitian gambar (kontinuitas) juga jadi perhatian utama
----	---

## 2. Data Validasi Ahli Materi

### a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi oleh Reesky Adi Nugroho S Pd I, selengkapnya pada tabel 14 berikut ini.

**Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor	Prosentase
<b>Aspek Relevansi Materi</b>			
1.	Pemilihan materi sudah sesuai tema yang diangkat	4	80%
2.	Materi yang disajikan mengacu pada kebutuhan <i>mad'u</i>	5	100%
3.	Materi disajikan dengan sistematis	3	60%
4.	Materi memiliki tingkat kedalaman yang pas	3	60%
5.	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan ketentuan dalam agama	4	80%
6.	Materi yang disampaikan memiliki aspek yang dapat diterapkan oleh <i>mad'u</i>	4	80%
7.	Materi disampaikan dengan jelas dalam serial animasi	3	60%
<b>Aspek Penyajian</b>			
8.	Animasi disajikan dengan sederhana dan mudah	5	100%

9.	Animasi disajikan dengan menarik	4	80%
10.	Pemilihan audio sudah sesuai dengan kebutuhan <i>mad'u</i>	4	80%
11.	Elemen visual/gambar dinilai menarik dan sesuai dengan kebutuhan	4	80%
12.	Penyajian cerita sesuai dengan materi dan kebutuhan	5	100%
<b>Kualitas teknis dan efektifitas</b>			
13.	Pemilihan bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	100%
14.	Penyajian media mudah untuk dipahami	4	80%
15.	Media memiliki manfaat untuk menambah wawasan	5	100%
16.	Media memiliki daya pemantik untuk mengembangkan pola berpikir	4	80%
17.	Sajian media mudah untuk diingat	4	80%
18.	Media mampu membangkitkan daya imajinasi <i>mad'u</i>	3	60%
19.	Media efektif digunakan oleh ustaz/ <i>da'i</i> dalam berdakwah	3	60%
20.	Media efektif untuk <i>mad'u</i>	3	60%
Total		79	79%

Berdasarkan data diatas dapat diartikan bahwa ditinjau dari aspek materi, media animasi yang dikembangkan memperoleh total variabel sebesar 79 dari 100 dan prosentase keseluruhan

sebesar 79%. Sehingga jika ditarik menggunakan skala pengukuran kriteria kelayakan, maka media animasi ini memperoleh kriteria layak/valid.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam hal ini berisi saran dan masukan dari ahli materi, Reesky Adi Nugroho S Pd I, sebagaimana pada tabel 15.

**Tabel 15. Saran Validator Materi**

No	Saran
1.	Pemilhan materi sudah sesuai kebutuhan anak, tapi perlu di bedah lagi cara menyampaikan materi dalam cerita
2.	Durasi sebaiknya diperpanjang lagi
3.	Sumber materi alangkah lebih baik di variasi dengan disampaikan secara langsung oleh karakter dalam animasi
4.	Karakter dapat dibuat lebih menarik anak
5.	Materi perlu diperluas/dilengkapi, supaya tidak setengah-setengah pemahamannya

3. Rekapitulasi Data Validasi

**Tabel 16. Rekapitulasi Data Validasi**

No	Ahli	Skor	Prosentase	Keterangan
1.	Media	83	83%	Layak
2.	Materi	79	79%	Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>81</b>	<b>81%</b>	<b>Layak</b>

#### 4. Data Efektifitas Media

Dari pelaksanaan pre test dan post test yang telah dilakukan di TPQ Miftahul Huda, Ngaliyan Semarang, maka diperoleh data sebagaimana dijelaskan dalam tabel 17 dibawah ini.

**Tabel 17. Hasil Pre Test dan Post Test**

No	Nama	Nilai		Ketuntasan	
		Pre test	Post test	Tuntas	Belum
1.	Santri 1	50	90	✓	
2.	Santri 2	40	80	✓	
3.	Santri 3	60	80	✓	
4.	Santri 4	60	80	✓	
5.	Santri 5	60	80	✓	
6.	Santri 6	70	80	✓	
7.	Santri 7	50	60		✓
8.	Santri 8	70	80	✓	
9.	Santri 9	40	50		✓
10.	Santri 10	80	90	✓	
11.	Santri 11	70	90	✓	
12.	Santri 12	60	70		✓
13.	Santri 13	80	80	✓	
14.	Santri 14	40	60		✓
15.	Santri 15	60	90	✓	
16.	Santri 16	60	80	✓	
17.	Santri 17	70	90	✓	
18.	Santri 18	50	70		✓
19.	Santri 19	40	80	✓	
20.	Santri 20	50	90	✓	
21.	Santri 21	80	80	✓	



22.	Santri 22	70	80	✓	
23.	Santri 23	60	80	✓	
24.	Santri 24	80	80	✓	
25.	Santri 25	60	80	✓	
	Jumlah	1510	1970	20	5

Data diatas kemudian diolah menggunakan rumus yang telah disusun sebelumnya, untuk mengetahui prosentase tingkat ketuntasan klasikal sebagai berikut ini,

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

$$KK(\%) = \frac{20}{25} \times 100\%$$

$$KK(\%) = 80\%$$

Dari data diatas terlihat bahwa terjadi peningkatan kualitas nilai dari nilai pre test dengan total 20 siswa yang dinyatakan tuntas sehingga prosentase ketuntasan klasikal sebesar 80%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media dakwah animasi, diperoleh data kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan pembuatan atau produksi animasi meliputi 3 tahapan, yakni tahap pra produksi (perencanaan), produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi tahapan pembuatan dan pengembangan cerita, persiapan seluruh peralatan atau perangkat pendukung, dan pembuatan *storyboard* animasi yang akan diproduksi. Kemudian untuk tahap produksi akan dimulai dengan menerapkan cerita dan *storyboard* ke dalam bidang aplikasi pembuat animasi yang telah disiapkan. Secara lebih rinci meliputi tahap rekaman suara dan penyuntingan suara di aplikasi Adobe Audition CC, kemudian proses menggambar atau sketsa di Adobe Illustrator CC, dan proses menggerakkan gambar dengan melakukan transfer data dari Adobe Illustrator CC ke Adobe Animate CC. Tahap terakhir atau pasca produksi akan diisi dengan tahapan penyatuan seluruh materi dari video dan audio dari Adobe Animate CC dan Adobe Audition ke Adobe Premiere CC, kemudian diberikan sentuhan akhir berupa efek suara dan keterangan *subtitle*.
2. Media animasi yang telah dikembangkan dinyatakan untuk digunakan sebagai media dakwah yang didasarkan pada penilaian ahli media sebesar 83% dan ahli materi sebesar 79%.
3. Selain kelayakan, media animasi yang telah dikembangkan mampu meningkatkan efektifitas dalam kegiatan dakwah dengan melihat pada peningkatan hasil pre test dan post test pada anak-anak/santri dengan prosentasi keseluruhan (klasikal) mencapai 80%.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terkait media dakwah berupa animasi untuk anak-anak, terdapat beberapa saran pemanfaatan produk media animasi.

1. Produk media ini mampu dimanfaatkan sebagai media dakwah oleh *da'i* atau ustaz kepada *mad'u* anak-anak
2. Tidak hanya dalam lingkungan pendidikan sekolah atau TPQ saja, media animasi ini juga bisa diterapkan oleh orangtua sebagai tontonan anak di rumah
3. Hendaknya tidak terbatas pada kegiatan menonton terus, tapi setelah menonton divariasikan dengan pemberian pertanyaan atau kuis agar ingatan tersimpan dengan baik
4. Produk media ini tidak mesti ditayangkan menggunakan laptop dan proyektor, tapi juga mampu ditonton menggunakan gawai ustaz atau orang tua.

## **C. Diseminasi Produk**

Diseminasi dilakukan setelah produk media dinyatakan layak sebagai media dakwah. Diseminasi produk media animasi ini dilakukan dengan melakukan distribusi media animasi secara luring dan daring. Secara luring yakni ke TPQ Miftahul Huda Wates dan TPQ Bina Insani Semarang. Sedangkan diseminasi secara daring dilakukan dengan menggunggah media animasi ke media sosial *youtube* dan *instagram*, agar dapat dilihat oleh pengguna sosol media secara tidak terbatas.

#### **D. Pengembangan Penelitian Lanjutan**

Produk media animasi dengan judul “Duha & Layla” merupakan animasi yang bermuatan pesan dakwah yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam dakwah kepada anak. Produk media ini tentu memiliki potensi untuk terus dikembangkan.

Pengembangan kedepannya diharapkan:

1. Pemilihan materi dalam dakwah harus relevan dan tentu menarik kepada objek dalam dakwah, terlebih ketika materi mampu dikemas menjadi cerita yang enak didengar dan dilihat.
2. Penentuan durasi juga perlu mendapat perhatian khusus, penelitian selanjutnya agar mampu menambah durasi agar pesan yang termuat didalam animasi lebih kuat.
3. Disadari bahwa elemen visual menjadi elemen utama dalam setiap animasi, yang dilihat oleh penonton adalah gambarnya bagus, dan menarik, sehingga pengembangan selanjutnya tentu mempertimbangkan faktor penting ini.
4. Tahapan yang dilalui dalam penelitian dan pengembangan perlu diperhatikan dengan baik dan teliti, agar tidak menjadikan masalah ketika sudah menjalankan pengembangan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- An- Nabiry, F. B. 2008. *Meneliti Jalan Dakwah Bekal Perjuangan Para Da'i*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, M. A. 2004. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Prenada Media.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Echols, J. M. dan Shadily, H. 2005. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hefni, H. 2006. *Metode Dakwah*. Jakarta: Prenada Media.
- Jalaluddin. 2000. *Mempersiapkan Anak Saleh (Telaah Pendidikan Terhadap Sunnah Rasul Allah SAW)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mardalis. 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munawir, N. 1994. *Kamus Al Munawwir*. Yogyakarta: Pustaka Progresif.
- Munir, M. dan Ilaihi, W. 2009. *Manajemen Dakwah*. Jakarta: Kencana.
- Muri'ah, S. 2000. *Metodologi Dakwah Kontemporer*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Pimay, A. 2005. *Paradigma Dakwah Humanis Strategi dan Metode Dakwah Prof. KH. Saifuddin Zuhri*. Semarang: RaSAIL.
- Rohman, M. dan Amri, S. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ruslan, A. 2016. *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saad, M. M. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Dakwah*. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Subroto, D. S. 1992. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_.2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmandinata, N. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syukir, A. 1983. *Dasar-dasar Strategi Dakwah Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

#### **Jurnal**

- Farihah, I. 2013."Media Dakwah Pop". *At-Tabsyir, Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*.1(2).
- Hidayah, L. 2019."Strategi Dakwah Pada Masyarakat Samin:.. *Islamic Communication Journal*. 4(1).
- Pintero, ZR dan Kaulam, S.2018."Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan Motion Capture dalam animasi Gob and Friends". *Jurnal Seni Rupa*.6(2).
- Safruroh. 2015."Membangun Karakter Mulia Pada Anak Menurut QS. Luqman 13-19". *Raheema, Jurnal Studi Gender dan Anak*. 2(2).

#### **Skripsi/Tesis/Disertasi**

- Astuti, T. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartun 3D Berbasis Muvizu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I di SD Lab School Unnes*. Semarang (ID): UNNES Semarang.
- Arifah, H. N. *Pengembangan LKS Pembelajaran Struktur dan Kebahasaan Teks Eksposisi Di Kelas X AP SMK Negeri 1 Merlung*. Semarang (ID): Universitas Jambi.

- Lutfiyah, U. 2016. *Studi Komparasi Tentang Sanksi Penelantaran Anak Dalam Perspektif Pengadilan Negeri Kudus Menurut Hukum Islam Dan Undang Undang No. 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak*. Kudus (ID): STAIN Kudus.
- Mahmud, R. 2018. *Strategi Dakwah Pada Anak Usia Dini di TK Darul Hikmah Desa Tongke-tongke Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai*. Makassar (ID): UIN Alauddin.
- Makhroyani, Y. 2012. *Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D*. Surabaya (ID): STIKOM Surabaya.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## **ANGKET VALIDASI ASPEK MATERI**

### **MEDIA ANIMASI DAKWAH**

Judul animasi : Duha & Layla  
Jenis animasi : Animasi 2 dimensi  
Kreator : Sifa Unikmah  
Jurusan/Fakultas : Komunikasi dan Penyiaran Islam/Fakultas Dakwah dan Komunikasi

#### **A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media dakwah berbentuk serial animasi, peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Untuk itu, mohon Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi angket. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kesesuaian aspek materi yang disampaikan dalam kegiatan dakwah kepada anak-anak sehingga dapat dikatakan layak. Dalam animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti mengangkat tema perhal akhlak/adab dengan mengambil pada tiga subtema yakni menghormati orangtua, tolong menolong dalam kebaikan, dan adab makan dan minum. Atas kesediaannya, diucapkan terima kasih.

#### **B. Identitas Validator**

1. Nama : Reesky Adi Nugroho, S.Pd.I  
2. Instansi : TPQ Miftahul Huda Ngaliyan  
3. Alamat : Kalipancur Semarang

### C. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon bisa dicermati setiap pertanyaan
2. Angket berisi sebuah pernyataan dan jawaban
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang diinginkan
4. Keterangan makna huruf sebagai berikut

Keterangan	Skor
Sangat baik/sangat layak	5
Baik/layak	4
Cukup baik/cukup layak	3
Kurang baik/kurang layak	2
Sangat kurang baik/sangat kurang layak	1

### D. Instrumen angket

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Aspek Relevansi Materi						
1.	Pemilihan materi sudah tepat dengan tema yang diangkat				✓	
2.	Materi yang disajikan mengacu pada kebutuhan <i>mad'u</i>					✓
3.	Materi disajikan dengan sistematis			✓		
4.	Materi memiliki tingkat kedalaman yang pas			✓		
5.	Materi yang disampaikan sudah sesuai dengan ketentuan dalam agama				✓	
6.	Materi yang disampaikan memiliki aspek yang dapat diterapkan oleh <i>mad'u</i>				✓	
7.	Materi disampaikan dengan jelas dalam serial animasi			✓		

Aspek Penyajian						
8.	Animasi disajikan dengan sederhana dan mudah				✓	
9.	Animasi disajikan dengan menarik				✓	
10.	Pemilihan audio sudah sesuai dengan kebutuhan mad'u				✓	
11.	Elemen visual/gambar dinilai menarik dan sesuai dengan kebutuhan				✓	
12.	Penyajian cerita sesuai dengan materi dan kebutuhan					✓
Kualitas teknis dan efektifitas						
13.	Pemilihan bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
14.	Penyajian media mudah untuk dipahami				✓	
15.	Media memiliki manfaat untuk menambah wawasan					✓
16.	Media memiliki daya pemantik untuk mengembangkan pola berpikir				✓	
17.	Sajian media mudah untuk diingat				✓	
18.	Media mampu membangkitkan daya imajinasi <i>mad'u</i>			✓		
19.	Media efektif digunakan oleh ustaz/ <i>da'i</i> dalam berdakwah			✓		
20.	Media efektif untuk <i>mad'u</i>			✓		

## **E. Kritik dan Saran Pengembangan**

1. Pemilihan materi sudah sesuai kebutuhan anak, tapi perlu di bedah lagi cara menyampaikan materi dalam cerita
2. Durasi sebaiknya diperpanjang lagi
3. Sumber materi alangkah lebih baik di variasi dengan disampaikan secara langsung oleh karakter dalam animasi
4. Karakter dapat dibuat lebih menarik anak
5. Materi perlu diperluas/dilengkapi, supaya tidak setengah-setengah pemahamannya

## ANGKET KELAYAKAN MEDIA DAKWAH ANIMASI

### ASPEK MEDIA (AHLI MEDIA)

Judul animasi : Duha & Layla  
Jenis animasi : Animasi 2 dimensi  
Kreator : Sifa Unikmah  
Jurusan/Fakultas : Komunikasi dan Penyiaran Islam/Fakultas Dakwah dan Komunikasi

#### A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media dakwah berbentuk serial animasi, peneliti bermaksud mengadakan validasi media yang telah diproduksi. Untuk itu, mohon Bapak/Ibu berkenan untuk mengisi angket. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kesesuaian aspek media yang disampaikan dalam kegiatan dakwah kepada anak-anak sehingga dapat dikatakan layak. Atas kesediaannya diucapkan terima kasih.

#### B. Identitas Validator

4. Nama : Wijayanto, S.E.,  
5. Instansi : Swasta  
6. Alamat : Kraggan Rembang

#### C. Petunjuk Pengisian Angket

5. Sebelum mengisi angket ini, mohon bisa dicermati setiap pertanyaan
6. Angket berisi sebuah pernyataan dan jawaban
7. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang diinginkan
8. Keterangan makna huruf sebagai berikut

Keterangan	Skor
Sangat baik/sangat layak	5
Baik/layak	4
Cukup baik/cukup layak	3
Kurang baik/kurang layak	2
Sangat kurang baik/sangat kurang layak	1

#### D. Instrumen angket

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan/visual						
1.	Visualisasi karakter yang ada sudah bagus			✓		
2.	Karakter dan tampilan animasi jelas					✓
3.	Teknik layout gambar sudah sesuai			✓		
4.	Pemilihan efek perpindahan gambar sesuai				✓	
5.	Animasi memiliki durasi yang sesuai				✓	
6.	Keberadaan <i>subttittle</i> membantu					✓
7.	Kemunculan <i>subttittle</i> dimomen yang tepat					✓
8.	Ukuran subtitle sesuai					✓
9.	Pemilihan jenis huruf mudah dibaca					✓
10	Komposisi warna yang dipilih baik					✓
Aspek Suara						
11.	Pemilihan ilustrasi musik sudah sesuai			✓		
12.	Ilustrasi musik yang dipilih mendukung animasi					✓
13.	Volume suara dalam animasi sudah pas					✓
14.	Intonasi narasi setiap karakter fasih dan jelas			✓		
Kualitas teknis dan efektifitas						
15.	Penyajian cerita menarik			✓		
16.	Meteri yang sajian memiliki kejelasan				✓	
17.	Bahasa yang digunakan sudah tepat					✓
18.	Animasi memudahkan pemahaman				✓	
19.	Animasi mampu menjadi pemantik motivasi			✓		
20.	Animasi membawa dampak			✓		

## **E. Kritik dan Saran Pengembangan**

1. Visual karakter mestinya bisa dikembangkan dengan lebih rapi lagi, terlebih yang memiliki nilai kemenarikan
2. Durasi belum bisa dipanjangkan lagi, kira-kira 4 sampai 5 menit
3. Pengisi suara harusnya diisi oleh yang sesuai dengan karakter dalam animasi, sehingga tidak jomplang dan dilakukan dalam suasana yang benar-benar hening tanpa ada noise
4. Pergerakan karakter pada beberapa tampilan masih terlihat kaku sehingga perlu dibuat lentur dengan menerapkan prinsip animasi
5. Ilustrasi musik sebaiknya dapat diperkaya
6. Tema atau cerita dapat dibuat lebih solid
7. Tiga episode atau 3 tema sudah bagus, tapi kalau ada lagi dan lebih banyak tema akan jauh lebih bagus, variatif
8. Tidak jadi masalah animasi menggunakan konsep 2 dimensi, namun tetap keutuhan dan ketelitian gambar (kontinuitas) juga jadi perhatian utama

## CATATAN LAPANGAN

### HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Minggu, 21 Juli 2019  
Lokasi : TPQ Bina Insani Semarang  
Waktu : 15.00 – 16.00 WIB  
Topik : Perlunya media animasi dalam penyampaian dakwah pendidikan di TPQ Bina Insani Semarang

1. Peneliti : Ada berapakah santri dalam satu kelas di TPQ Bina Insani ini?  
Ustaz Alwi : 10 dalam satu kelas, ada dua kelas
2. Peneliti : Pada rentan usia berapa santrinya?  
Ustaz Alwi : Usia 5 – 10
3. Peneliti : Materi-materi yang diajarkan seputar apa?  
Ustaz Alwi : Paling utama BTA, tata cara ibadah dan kisah-kisah teladan Islam
4. Peneliti : Bagaimana minat dalam belajar setiap harinya?  
Ustaz Alwi : Namanya anak-anak, tentu naik turun, tapi ketika sudah berangkat dan ketemu teman, mereka akan senang dan mau belajar
5. Peneliti : Bagaimana metode penyampaiannya?  
Ustaz Alwi : Menggunakan metode ceramah itu yang sering, karena anak, kami juga menggunakan metode pendampingan satu persatu, terutama untuk baca tulis alquran.  
Kadang, kami juga memulai dengan mendongeng, bercerita untuk menarik perhatian mereka
6. Peneliti : Selama ini media yang pernah digunakan apa saja?  
Ustaz Alwi : Berbagai macam media, yang sering cukup menggunakan lisan, pernah menggunakan kartu untuk alat peraga, poster huruf-huruf hijaiyah, pernah juga kita menggunakan media video
6. Peneliti : Apakah berdampak dengan penggunaan media tersebut?  
Ustaz Alwi : Iya, itu sangat membawa dampak, anak-anak kalau pakai lisan terus akan cepat bosan, makanya kami variasikan beragam metode



7. Peneliti : Bagaimana respon anak-anak ketika menggunakan metode video?  
Ustaz Alwi : Responnya senang mereka, terlebih ketika gambarnya kartun dan ceritanya menarik, mereka senang lihat seperti itu.
8. Peneliti : Terkait daya tangkap, apakah semua mampu menangkap pesannya?  
Ustaz Alwi : Anak-anak mudah mengingat mulai dari karakter, gaya bicara dan percakapan khas dalam video tersebut.
9. Peneliti : Sejauh ini, seberapa sering menggunakan media video?  
Ustaz Alwi : Tidak begitu sering, kalau pas ada bahannya saja
10. Peneliti : Seandainya ada bahan media video, apakah akan membawa manfaat?  
Ustaz Alwi : Iya, saya senang dengan media video, selain digemari anak-anak, video lebih mudah ditangkap dan diingat oleh anak-anak, apalagi kadang mereka jadi lebih semangat lagi.

## CATATAN LAPANGAN

### HASIL WAWANCARA

Hari/tanggal : Senin, 18 November 2019

Lokasi : TPQ Miftahul Huda Semarang

Waktu : 15.00 – 16.00 WIB

Topik : Seputar kegiatan dakwah dan Kebutuhan Media Dakwah

1. Peneliti : Bagaimana proses penyampaian dakwah di TPQ ini?  
Ustaz Reesky : Dakwah dilakukan dalam bentuk pelajaran/mengaji setiap harinya
2. Peneliti : Apa biasanya metode yang digunakan?  
Ustaz Reesky : Metodenya biasa ceramah dan pendampingan personal ketika materi mengaji
3. Peneliti : Materi-materi yang diajarkan seputar apa?  
Ustaz Reesky : Paling utama BTA, tata cara ibadah dan kisah-kisah teladan Islam
4. Peneliti : Apakah ada hambatan dalam proses penyampaian?  
Ustaz Reesky : Ya biasanya anak-anak suka rame sendiri, tidak memperhatikan, kadang juga males-malesan seperti itu
5. Peneliti : Apakah ada hambatan terkait materinya?  
Ustaz Reesky : Hambatannya lebih ke rasa males yang kadang muncul di anak-anak, karena materinya monoton
6. Peneliti : Ada kendala lain?  
Ustaz Reesky : Lebih ke meningkatkan minat anak untuk mendengarkan dan menghargai ustaznya
7. Peneliti : Adakah media khusus yang dijadikan alat bantu?  
Ustaz Reesky : Pernah sekali dua kali pakai video atau film pendek seperti itu
8. Peneliti : Seberapa efektif media tersebut?  
Ustaz Reesky : Ya lumayan lebih baik dari pada tidak menggunakan media, karena anak-anak jadi antusias, tidak rame sendiri lagi
9. Peneliti : Ada kendala media?  
Ustaz Reesky : Kendala diketersediaan media tersebut dan alatnya
10. Peneliti : Harapan tentang media baru  
Ustaz Reesky : Harapannya ada banyak media seperti animasi, karena sangat membantu banget untuk dakwah anak-anak

## **BIODATA PENELITIAN**

Nama : Sifa Unikmah  
Tempat, tanggal lahir : Demak, 12 Desember 1995  
Jenis Kelamin : Laki- laki  
Agama : Islam  
Alamat : Dk. Bener Desa Tridonorejo RT 02/RW II,  
Kecamatan Bonang Kabupaten Demak 59552  
No HP : 0896-2079 -3606  
Surel : syifaun.n12@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Tarbiyatul Athfal Tidonorejo  
2. MI Mazro'atul Huda  
3. MTs N 5 Demak (MTs N Bonang)  
4. MAN Demak  
5. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN  
Walisongo Semarang